10 FRANCS

NES – SUPER NINTENDO – GAME BOY

10 FRANCS

BANZAÏ

LES HITS DU MOIS

N°3 – SEPTEMBRE

LES LEMMINGS DEBARQUENT SUR NES ET SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO



FINAL FIGHT



U.N SQUADRON



JOE & MAC



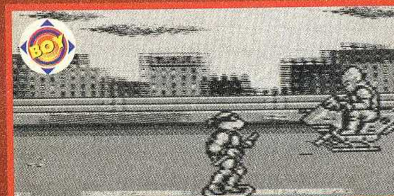
TORTUES NINJA IV et tous les prochains jeux de la Super Nintendo présentés !

NINTENDO



THE FLINTSTONES

GAME BOY



TORTUES NINJA 2

LE GUIDE COMPLET DE SUPER MARIO 4 (PARTIE II)



THE ADDAMS FAMILY : LE TEST, LE POSTER !

3615 KONSOL UN DISCMAN, UNE SUPER NINTENDO A GAGNER !



Suisse : 3FS
Belgique : 73 FB
Canada : 2,50 $

PLONGEZ DANS LE M

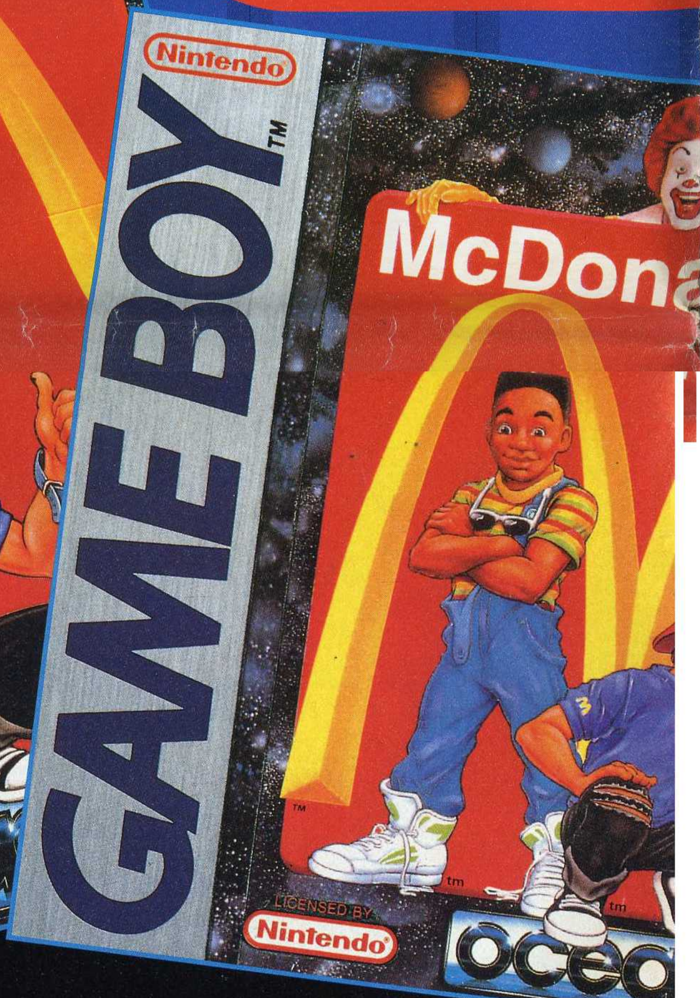
MCDO

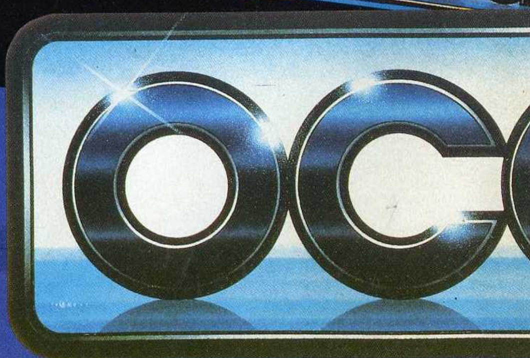
Nint

LICENSED BY NINTENDO FOR PLAY ON THE
Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

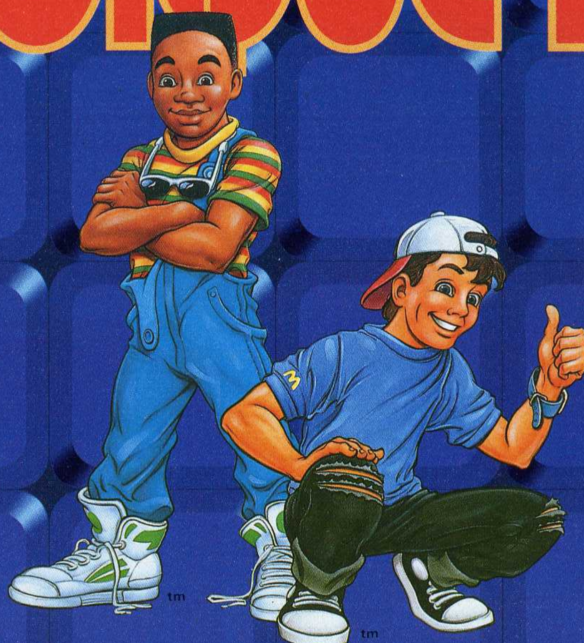
McDonaldland®

tm





ONDE MAGIQUE DE
ONALD™



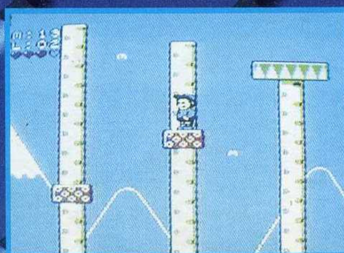
endo®



Retrouvez Mick et Mack les kids les plus COOLS de MCDONALDLAND.
ROLAND vous offre la chance de votre vie de devenir un héros. Aidez-le à retrouver son sac magique que HAMBURGLAR a volé. Il faudra être rusé et vif comme l'éclair pour éviter les créatures comme GOFORIT et I.PSYCHO. Bondissez sur les plates formes et les trampolines pour attraper les arches en or. Découvrez les passages secrets et les mondes parallèles. Partez à la recherche de HAMBURGLAR à travers 30 niveaux différents. Chaque niveaux contient un nombre incroyable de créatures et de pièges. MCDONALDLAND vous réserve des surprises comme vous n'en avez jamais vu. Une option RENVERSE fait pivoter le monde de 360 et vos héros se retrouveront avec les pieds en haut et la tête en bas. Vous pouvez jouer seul ou à deux.
L'UNION FAIT LA FORCE alors faîtes équipe avec votre copain.

A VOUS DE JOUER LES KIDS, RONALD COMPTE SUR VOUS!!







OCEAN SOFTWARE LIMITED .
25 BOULEVARD BERTHIER . 75017 PARIS . TEL: (1)40539286 .
FAX: (1)42279573



BANZZAI
19, rue Hégésippe Moreau
75018 PARIS
Tél : (19 33) (1) 45 22 38 60
Fax : (19 33) (1) 45 22 70 31

REDACTION :
Rédacteur en Chef : Frank Ladoire
Rédacteurs : Animal, Régis Crochet, Lionel Vilner

REDACTEURS GRAPHISTES :
Maquette, création artistique : Marie Priester, Séverine Dreux-Besnard, Godefroy Luong
Infographie vidéo : Godefroy Luong
Scanner / Flashage : Jean Minthe, François Royere, Frederic Levesque.

PUBLICITE :
Directeur : Antoine Harmel

FABRICATION :
Chef de Fabrication : Jacques Gouffé
Secrétaire de Fabrication : Isabelle Dubuc

DIFFUSION, VENTES :
Responsable : Olivier Lepotevin –TE 73– Tél : (1) 45 22 38 60
Correspondance Abonnement : 36 rue de Picpus - 75012 Paris Tél : 43 42 00 60
Tarif abonnement France : 6 numéros / 100 francs.

PROMOTION :
Responsable : Véronique Gardy

TELEMATIQUE :
Jacques Caron, Christopher Ravenscroft, Animal

COMPTABILITE :
Chef Comptable : Isabelle Clochette **assistée de** Charles Convalot, Paulette My, Claudine Varin, Janick Brohan

DIRECTION EDITORIALE :
Directeur de la publication et des rédactions : Godefroy Giudocelli
Directeur Délégué : Patrick André
Directeur Adjoint des Rédactions : Stéphane Lavoisard

Banzzaï est une publication de Pressimage, Sarl au capital de 250 000 F. Siège social et principal établissement : 19 rue Hégésippe Moreau 75018 Paris.
Imprimerie de Massy - Jean Didier
Commission paritaire en cours – Dépôt légal 2ème trimestre 1992.
N° ISSN : 1169-0658

EDITO

Vous avez vu, j'ai grandi ! Dans le doomaine des jeux vidéo, le temps passe dix fois plus vite et le bébé joufflu qui vous parlait au début des vacances a fait place à un enfant délicat (dans le sens fragile), arborant une nouvelle silhouette façonnée à la lumière de vos critiques et de vos souhaits. Les a-t-il bien entendus ? Les a-t-il bien satisfaits ? A votre tour de travailler et de nous dire si ce nouveau look vous plaît. 3615 konsol est la voie la plus rapide pour faire entendre ta voix, tu vois ? Le courrier est la voie de la raison puisqu'il permet de bien réfléchir avant de donner son opinion. Car Lao-Tseu l'a bien dit : "il faut trouver sa voie".

Ca y est, la Super Nintendo a passé la première vitesse du turbo et les cassettes commencent à arriver en masse (6 jeux passer au crible ce mois-ci) et je ne vous parle pas de l'accélération d'ici à la fin d'année où le turbo chauffé au rouge devrait nous inonder de plus de trente jeux jusqu'à décembre). Rendez-vous en page "Banzzaï Express" pour découvrir tous les hits de cette fin d'année.

Les possesseurs de Nes et Game Boy ont déjà connu ces moments d'intense fébrilité et leur actualité, en cette rentrée, est pauvre et assez moyenne pour leurs machines ; qu'ils en profitent pour nous concocter de merveilleux plans sur leurs jeux préférés et en faire profiter tout le monde en nous les envoyant. Attention, seuls les meilleurs (les plus beaux, les plus clairs, en un mot, les plus "pros") recevront les suffrages de la rédaction. Chiffons, gribouilles, s'abstenir !



Le serveur 36 15 Konsol est opérationnel avec des bennes, des charettes, des semi-remorques, des wagons de cadeaux à gagner : des crédits en 36 14 (beaucoup moins cher !), des consoles (Super Nintendo), des "Discman" (lecteurs de disques laser)... plus toutes les rubriques habituelles (trucs & astuces, questions à la rédaction...).

Des cadeaux que vous n'aurez pas, par contre, pour le jeu Top-Score de cet été, car nous n'avons reçu aucune réponse valable ce mois-ci. Tout le contraire de Supersonic qui nous en a abreuvé. Les NIntendomaniaques ne joueraient-ils pas pendant les vacances ? Pour cette fois, les 1500 francs de prix offert par Score Games et les consoles seront remis en jeu le mois prochain. Mais ne ratez pas cette cagnotte, car c'est exceptionnel. La prochaine fois, les cadeaux iront aux lecteurs de Supersonic qui, eux, se défoncent. Allez, je vous aime bien quand même. Et comme nous sommes mensuel, désormais, je vous dis : "Au mois prochain".

La Rédaction



SOMMAIRE

Index des Tests

INDEX DES ANNONCEURS



PRENDS TES MARQUES !

TESTS, NEWS, PREVIEWS, BIDOUILLES SE RAPPORTANT



A LA SUPER NINTENDO



A LA NINTENDO



A LA GAME BOY

POUR LE BANZZAI D OR, LE PAVE DE NOTE, STRICTEMENT IDENTIQUE, EST SUR FOND DORE

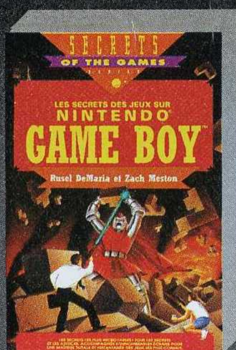
NOM DE L EDITEUR → Elite
NOMBRE DE JOUEURS SIMULTANE → 1 à 2 joueurs
TYPE DE JEU → ARCADE / ACTION
NOTES ATTRIBUEES PAR BANZZAI → 74% GRAPHISME / 74% ANIMATION / 74% SON / 74% JOUABILITÉ / 74% DURÉE DE VIE
NOTE FINALE (VALEUR REELLE DU JEU) → 74% INTERET
RESUME SUCCINT DU JEU → Belle intro animée.

SECRETS OF THE GAMES SERIES

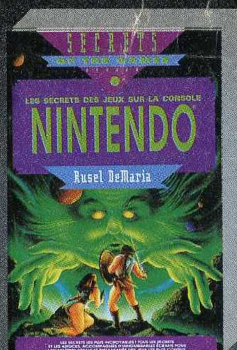
RUSEL DEMARIA — ZACH MESTON

LES 2 AUTEURS SONT COMPLETEMENT ALLUMÉS. VOUS ALLEZ POUVOIR VOUS ENTENDRE.

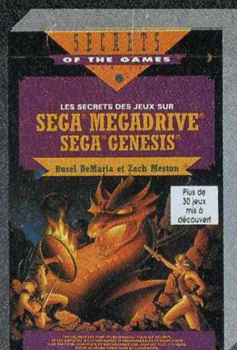
Les secrets, les stratégies, tous les trucs pour jouer et gagner vous attendent dans ces 6 livres. Deux des plus grands experts mondiaux ont décortiqué des centaines de jeux. A 18 ans, Meston avait passé la moitié de sa vie devant une console ! De nombreuses copies d'écrans vous entraîneront dans des parties diaboliques !



PLUS DE 25 JEUX
REF 720. 348 P. 95 F.

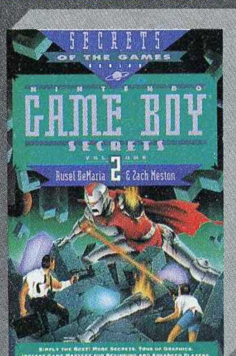


PLUS DE 20 JEUX
REF 718. 432 P. 95 F.

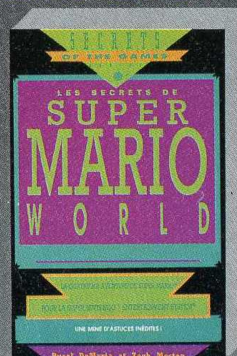


PLUS DE 25 JEUX
REF 723. 500 P. 95 F.

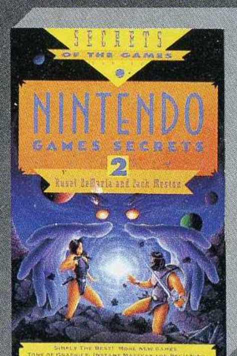
6 BEST-SELLERS ENFIN EN FRANÇAIS



PLUS DE 25 JEUX
REF 721. 380 P. 95 F.



REF 722. 302 P. 95 F.



PLUS DE 15 JEUX
REF 719. 360 P. 95 F.

EN VENTE DANS LES LIBRAIRIES SPECIALISEES, FNAC ET GRANDES SURFACES.

MICRO APPLICATION VPC ET BOUTIQUE 13 RUE SAINTE CECILE 75009 PARIS / TEL (1) 47 70 32 44 / MINITEL 3615 MICROAPP

TITRE/REF ________ PRIX ____

☐ MANDAT
☐ CHEQUE A L'ORDRE DE MICRO APPLICATION
SIGNATURE

FRAIS D'ENVOI : 20 F ENVOI NORMAL
40 F RECOMMANDE

TOTAL TTC ______

NOM ________
ADRESSE ________
VILLE ________ CP ________

MA

WELLDONE

REPORTAGE

OCEAN

Premier éditeur européen depuis de nombreuses années, Ocean a également été le premier en Europe à obtenir le droit de produire des jeux pour Nintendo. Aujourd'hui, la compagnie s'apprête à franchir un nouveau pas dans sa conquête du monde Nintendo en commençant à distribuer d'elle-même certains produits. L'occasion était bonne pour aller leur rendre visite !



Basé sur le dessin animé du même nom, Prince Valliant s'annonce comme un des meilleurs jeux du genre sur Nintendo pour Noël.



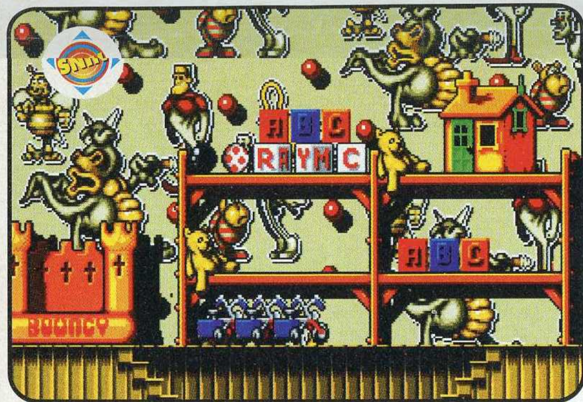


Après la création de bureaux aux Etats-Unis puis au Japon, Ocean s'offre aujourd'hui de nouveaux locaux, en plein Manchester, dans le nord de l'Angleterre. En attendant de découvrir la première campagne de publicité télévisée de la compagnie (à partir de la rentrée, sur Prince Valliant et MacDonaldland), nous avons été rendre visite à David Ward et à son empire ludique...

C'est fin octobre qu'Ocean commencera à envahir vos consoles, avec des produits pour Game-Boy, Nes et Super Nintendo. Hudson Hawk est basé sur le film sorti l'année dernière avec Bruce Willis. Tu joues le rôle de Hawk, un cambrioleur qui se retrouve obligé de voler les objets d'art les mieux gardés du monde, dont le trésor du Vatican ! Le jeu, qui sortira sur Game-Boy et Nes, est un jeu de tableau ultra-sympatique, dans lequel tu dois régulièrement réfléchir pour franchir les obstacles, escalader les murs, ramper, désactiver des caméras et j'en passe... Une vrai réussite !



Voici les fonds d'écran de l'Arme Fatale... Les sprites n'étaient pas encore approuvés par la Warner...



Toujours pour Game-Boy et Nes, Parasol Star est l'adaptation d'un récent succès d'arcade, la suite de Bubble Bobble et Rainbow Islands. Tu affrontes toujours de nombreux ennemis à travers d'innombrables tableaux, en te défendant cette fois-ci avec un parasol. Ecrase tes ennemis, lance-les contre les murs, récupère les bonus mais surtout... dépêche-toi de terminer le niveau en temps et en heure ! Très jouable, particulièrement réussi sur Game-Boy, Parasol Star semble condamné à connaître le même succès que les épisodes précédents. Super Hunchback ne sortira que sur Game-Boy, et n'est autre qu'un jeu d'action dans lequel tu joues le rôle de Quasimodo. Saute de cloches en cloches et découvre un jeu prenant et original !

Prince Valliant, basé sur le dessin animé français qui passe actuellement sur FR3 est totalement différent sur Nes et Game-Boy. Sur Nes, il s'agit d'un jeu d'action mélangeant plusieurs styles de jeu ; beat'em'up à scrolling horizontal, phase "à la" Operation Wolf et j'en passe ! Sur Game-Boy, tu auras carrément le droit à un jeu d'arcade / aventure, dans lequel tu devras combattre bien des ennemis mais aussi réfléchir un peu pour placer au mieux tes troupes !

Dans MacDonaldland, qui sort sur Nes, tu diriges Mick et Mack, les Mac Donald Kids, à la recherche de Hamburglar, dans un jeu de tableaux assez fou où tout peut arriver ; l'écran s'inverse même quelquefois, le jeu comporte près de 30 niveaux et permet de jouer à deux en même temps... Voilà qui promet !

Côté Super Nintendo, ça bouge pas mal chez Ocean, avec 3 produits prévus pour octobre. Exhaust Heat est un jeu dans le style de F-Zero, dans lequel tu vas courir l'ensemble des Grand Prix à bord de ton bolide. L'impression de vitesse est particulièrement bien rendue, et la maniabilité semble excellente.



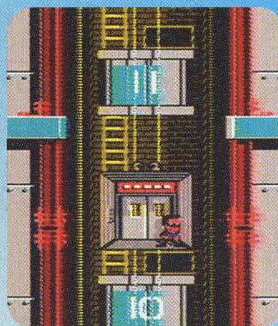


Pushover est un jeu de réflexion qui pourrait faire de l'ombre à Lemmings.

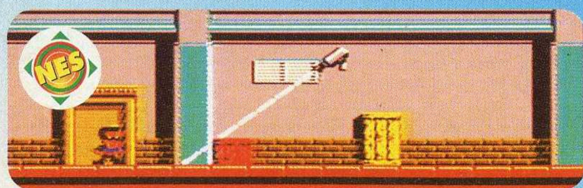
Tout droit venu des ordinateurs, Push Over est un jeu de réflexion dans la lignée de Lemmings. Tu y diriges une petite fourmi qui doit placer au mieux des dominos afin de tous les faire tomber en une fois. Très simple à comprendre, Push Over est l'exemple même du jeu drôle et prenant...

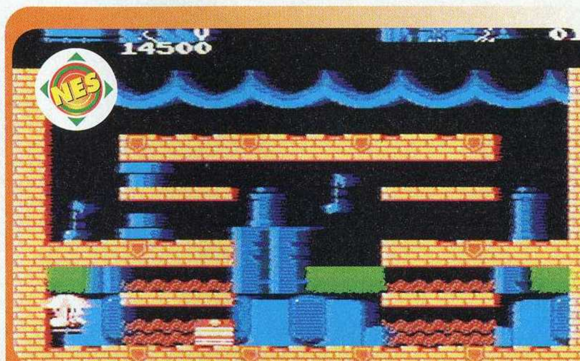
L'Arme Fatale arrive... Basé sur les trois films avec Mel Gibson, tu peux choisir de jouer soit Riggs soit Murtaugh, les deux flics les plus givrés de Los Angeles. Les niveaux sont gigantesques et les mouvements possibles sont nombreux ; accroche toi aux cables, plonge dans l'ocean pour aborder un paquebot, saute dans le vide... Bref, un jeu d'action qui bouge à mort !

Les mêmes programmeurs préparent Robocop 3, qui sortira en décembre sur Super Nintendo. Comme les deux précédents épisodes, il s'agit d'un shoot'em'up pur et dur, dans lequel tu diriges le flic robotique. Les niveaux se

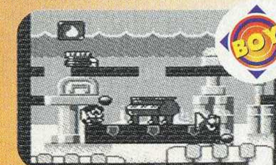


Hudson Hawk, adapté du film du même nom est un jeu assez sympa dans lequel tu incarnes le beau (selon les nanas) Bruce Willis...

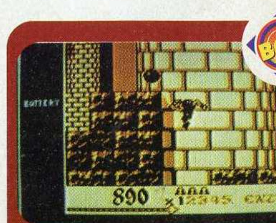








Parasol Stars (Bubble Bobble 3) bénéficie d'une très bonne réalisation.



Dans Hunchback, tu vas incarner le pas beau Quasimodo.

Après avoir fait fureur sur ordinateurs puis sur Super Nintendo, les Lemmings arrivent pour Noël sur Nes. Au programme, un nombre incroyable de niveaux et une jouabilité démente !

Si tu as aimé F-Zero, tu adoreras Exhaust Heat qui te feras revivre les grands moments de la Formule 1. L'utilisation du mode 7 pour la 3D donne au jeu un réalisme décoiffant !

Robocop 3 sortira en décembre, en même temps que le film... C'est la première apparition du flic mi-homme mi-robot sur Super Nintendo, dans des phases d'action qui rappellent parfois le jeu Thunderblade de Sega !

suivent et ne se ressemblent pas, avec des petits jeux variés pour les intermissions, deux passages où vous volez (à l'aide de roquettes) dans une phase en 3 dimensions. Certainement un des gros hits de Noël. Enfin, en décembre, nous aurons également la chance d'avoir le fabuleux Lemmings (en test sur Super Nintendo ce mois-ci) sur Nes. Aussi incroyable que cela puisse sembler, Lemmings sur Nes est définitivement très bien fait, et reste tout aussi prenant que les autres versions.

INTERVIEW DE DAVID WARD

Banzzaï : David, qu'est-ce que prépare Ocean ?
D.W. : Et bien, comme tout le monde, nous commençons vraiment à nous intéresser au CD. Avec l'arrivée prochaine du CD-Rom Nintendo et du Mega-CD, on a intérêt à être prêt.

Banzzaï : L'arrivée d'Ocean s'est passé comment ?
D.W. : Très bien, en fait ! Nous avons réussi à travailler rapidement avec Nintendo, et nous avons eu la chance d'arriver sur le marché au moment où Nintendo devenait plus coulant avec les éditeurs. Nous avons lancé Ocean Of America, puis nous avons ouvert un bureau au Japon. Bref, tout va bien.

Banzzaï : Quels sont vos principaux concurents ?
D.W. : Sur le monde, Konami, Acclaim et bien sûr Capcom.

Banzzaï : A quoi peut-on s'attendre pour l'année prochaine ?
D.W. : Nous avons acheté les droits de Jurrasic Park, qui est le prochain film de Spielberg. Ca se passe dans un parc d'attraction sur une île, mais c'est un parc d'un genre particulier, où on a recréé la vie préhistorique, et où on trouve des dinosaures. Evidemment, un jour, y'a un problème, et ça devient la panique dans le parc. Nous préparons deux jeux, un d'arcade / aventure et un d'action pure.

Banzzaï : Ocean s'est fait une renommée avec des jeux comme Robocop, Batman et d'autres grands noms de ce genre. Pour Jurrassic Parc, il paraît que vous avez du débourser beaucoup d'argent pour les droits. Ce n'est pas un peu risqué ?
D.W. : Si ! Il y a deux problèmes. Le premier, c'est que ce que vous achetez n'existe pas au moment où vous payez, et peut très bien s'avérer au final être mauvais. Hudson Hawk semblait être un super film lorsqu'on lisait le scénario... et au final, on a eu droit à l'un des pires films de ces dernières années. L'autre problème, c'est d'avoir souvent à faire un jeu dans des délais brefs, ce qui ne permet pas toujours de faire un excellent produit. Heureusement, pour Jurrassic Parc, nous avons un an pour faire le jeu !

Mac Donaldland est le premier jeu avec Mick & Mack... mais ils reviendront dans la version Super Nintendo de Global Gladiators !

Mario Land – 1 Koopa
McDonaldLand – 1 Token
Planet Dakkon – 1,5 Credit
Pizza Town – 3 Zeny
Icefire Mountain – 2 Gem

BANZZAI EXPRESS

Gotham City – 1 Joker
Springfield Town – 1 Mutant
Un Squadron Base – 1 Beer
Hégesippe Area – 2 Pins
Donuts Plains – 5 Beignets

Publié avec Supersonic, Génération 4 par le groupe Pressimage

Numéro 3 | Edition du soir – Août 92 | Depuis mai 1992

Ghouls'n ghosts 3

Le géant incontesté de l'arcade refait des siennes sur Super Nintendo.
Aprés avoir sorti Ghost'n Goblins et Ghouls'n Ghosts sur arcade, Capcom ne s'arrête pas en si bon chemin et nous sort une suite de ces deux mega-giga hits qui avaient remués les chaumières à l'époque de leurs sorties.
Super Ghouls'n Ghosts te met une fois de plus dans la peau du preux chevalier Arthur (rien à voir avec celui de la table ronde) qui doit délivrer sa douce dulcinée des griffes d'un horrible démon. Ce jeu d'action te permettra de mettre tous tes réflexes à l'épreuve car il possède une difficulté jamais vu auparavant. Tu vas pouvoir profiter de graphismes exceptionnels et d'animations fantastiques utilisant à merveille le mode 7 de la Super Nintendo. Tu seras séduit par des musiques démentes, tu crieras de douleur en perdant contre les boss, tu deviendras dingue devant la beauté des décors... Tu ramasseras aussi un paquet d'armes différentes et essayeras de manier le double saut, un mouvement original... Bref tu t'éclateras à fond la caisse ! Mais je me demandes maintenant si tu arriveras à tenir jusqu'en Novembre, date de sortie officielle de Super Ghouls'n Ghosts.





Et rebelote

A peine après avoir réussi à terminer Adventure Island sur Game Boy et sur Nes, voilà t'y pas qu'on te demande de le refaire sur Super Nintendo : et rebelote !
Un sale sorcier à osé enlevé ta fiancée, mais le pauvre... il ne sait pas à qui il s'est attaqué !



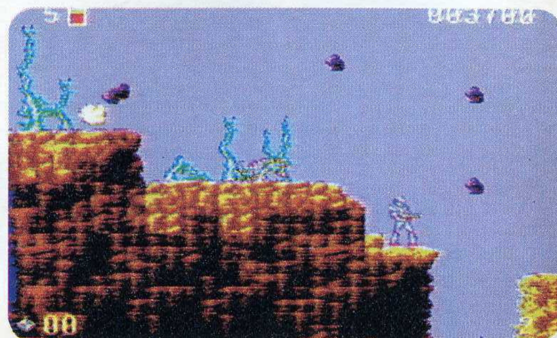
Voilà donc un jeu de plate-formes dans la lignée des Wonder Boy et autres Mario.
Super Adventure Island te fera progresser sur des iles paradisiaques remplies, non pas de belles vahinées pulpeuses, mais d'animaux et de monstres pour le moins agressifs, qui en veulent à ta peau. Un véritable enfer, en fait !

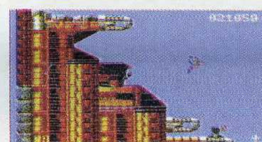


Armé de ta casquette de rappeur, de ta hache et de ton boomerang vengeur, tu vas devoir te frayer un chemin à travers cinq niveaux bourrés d'ennemis, de fruits, de passages secrets et de bonus en tous genre.
De temps en temps tu te baladeras en skate-board histoire de frimer un peu, et tu devras aussi nager sous l'eau, tel Nicolas Hulot tentant de déboucher ses toilettes.
Super Adventure Island est un jeu qui pète le fun, avec des "graph" sympas et des musiques style rap. Ne le manque pas quand il sortira d'ici la fin de l'année.

Super conquerant !

A toi, on ne la fait pas. Tu as fait toutes les guerres, tu as participé à tous les commandos ; toutes les missions suicides, on te les a confié. Quand le président avait des embrouilles c'est encore à toi qu'on a fait appel. C'est toujours toi qui nous a sauvé de la dernière guerre thermo-nucléaire. Bref, t'es un blasé, un dur de dur, un mou du cerveau peut-être, mais un dur de la gachette, c'est sûr.
Cette fois-ci, une nouvelle mission t'attends. Mais pas n'importe quelle mission : celle de Super Turrican. Aux commandes de ta Nes X40 dernier modèle tu vas devoir te frayer un chemin parmi le Shoot'em up le plus long et le plus dur de tous les temps. Dirigeant un homme en armure bio-mécanique, tu flingues des centaines de robots et de monstres qui n'ont qu'un but : ta mort. Tu as à ta disposition le plus gros arsenal qu'on aie jamis vu : mitraillette, laser, lance flammes, bombe à retardement... Tu peux même te rouler en boule pour devenir destructeur et immortel.
Avec sa bonne réalisation et ses centaines de bonus cachés, Super Turrican est un jeu qu'on attend de pied ferme.







La saga Link !

Cela fait quelque temps que tu es bien inactif. Tu as délivré 115 princesses, détruit 178 boss, libéré 54 mondes, sauvé la terre 20 fois, bref, maintenant tu commences un peu à t'ennuyer. Et tu te lasses du shoot'em up que l'on termine en 30 minutes. Ce qu'il te faut maintenant, c'est une grande quète. Une quète immense qui te laissera plusieurs mois devant ta Super Nintendo et qui te fera te creuser les meninges mais qui mettra aussi ta force à l'épreuve... Tu penses qu'un tel jeu n'existe pas ? Et bien prépare-toi à voir arriver Zelda 3 !
Voici un jeu d'aventure dans lequel tu diriges Link, le gars qui avait triomphé de Zelda 1 et 2 sur Nes. Tout au long de ta quète, plusieurs missions te seront imposés, le scénario se développera en cours de route. Bien sûr tu exploreras des chateaux et des souterrains remplies d'ennemis, de passages secrets et de mécanismes infernaux. Mais tu devras aussi recueuillir des informations des personnages que tu rencontreras au cours du jeu ; et c'est là que ça devient intéressant, car TOUS les dialogues seront en FRANÇAIS ! Oui, tu as bien lu, tu ne seras plus obligé d'abandonner le jeu parce qu'il est en jap ou d'aller à l'école pour apprendre l'anglais ! En attendant fin-novembre, prend ton épée et prépare-toi !

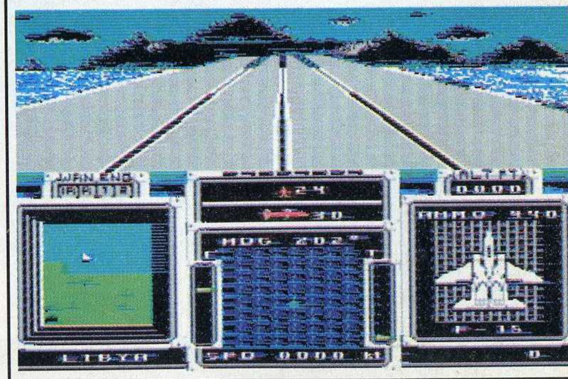


Dans le colimateur !



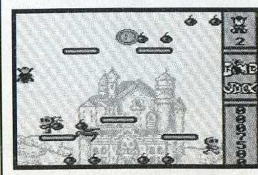


Dès que t'as vu les superbes simulateurs de vol sur le PC de ton pote tu t'es senti poussé des ailes, tu a atteinds le 7ème ciel, t'as plané, tu as commandé un billet à Air France... Bref c'était la folie, mais calme-toi, descend de ton nuage et reprend tes esprit. Spécialiste des simulations en tous genre sur micro, la société Micropose se décide à sortir un simulateur de vol sur Nes. Tu vas te retrouver à bord d'un zing dont le prix est certainement supérieur à celui d'une cartouche Nes : le F-15. A bord de cet appareil, tu vas devoir boucler plusieurs missions de combat. Les décors varient selon les mission ; tu te retrouveras dans le désert, au dessus de l'eau, dans la nuit noire et obscure... La vue du jeu se fera à travers le cockpit pour plus de réalisme et tu auras plusieurs armes à ta disposition, missiles, mitraillette... Dans son principe, Strike Eagle ressemble aux deux "Top Gun" déja sortis sur notre Nes, mais la réalisation semble meilleure. Mais avant de dire quoi que ce soit, attendons donc la sortie de ce jeu pour en savoir plus !



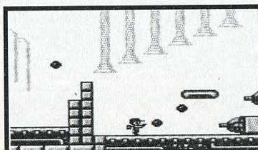
Boum !

Ahhh... la nostalgie. Je me rapelle quand je jouais à Bomb Jack sur les micros 8 bits. Que je te rappelle le principe : avec un petit bonhomme capé et masqué, il fallait ramasser des bombes sur un tableau fixe ; en les attrapant dans l'ordre, on avait un plus haut score : le but etait simplement de faire du score, c'est tout ! Ce jeu sort prochainement sur Game boy, et je ne t'étonnerais pas si je te dis que ce sera très bien réalisé puisqu'il n'est pas difficile à programmer. L'animation est quand même rapide et fluide et la musique d'accompagnement est vraiment trés bonne. Un jeu très simple que tu ne dois surtout pas manquer.



Mini max !

A l'heure actuelle je n'ai aucune idée du scénario de ce jeu mais je peux te dire qu'il te faudra sauver plusieurs mondes que tu peux choisir au début, via une carte. Mais qu'importe, parlons du jeu. Ce soft d'Infogrames met en scène un petit bonhomme du nom de Max (enfin, je pense) qui a sur son dos une sorte de Jet Pack. Il va devoir tirer sur un tas d'ennemis avec son flingue qu'il pourra customiser grâce à une floppée de bonus. A la fin de chaque niveau, un boss l'attends et il devra trouver la technique adéquate pour s'en débarasser. La petite originalité dans ce jeu classique, c'est qu'il pourra s'accrocher aux plate-formes grâce à un petit grappin. Sur la pré-version que nous avons, les décors sont dépouillés mais le scroll multidirectionnel est de qualité. Max sera surement un jeu sympa (un de plus sur Game Boy)

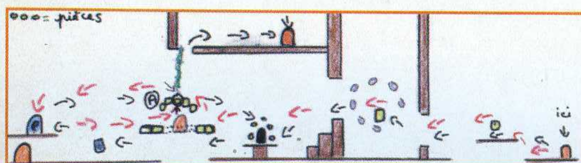


PLANS

Le Guide de Super Mario 4 (partie II)

Plans réalisés par Jaudier Nicolas avec la collaboration de Moreel Vincent

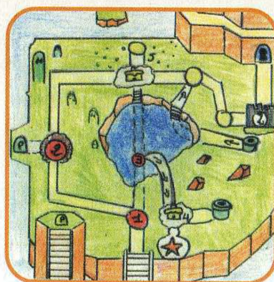
Comme promis, Banzzaï vous dévoile ce mois-ci la suite du guide complet de Super Mario 4 découvrant la totalité des mondes du jeu. Attention, comme déjà précisé dans le dernier numéro, ce guide ne vous donnera aucunement le cheminement de chaque niveau du jeu mais toutes les sorties cachées de chaque point rouge de la carte et des maisons hantées. On enchaine donc ce mois-ci avec les maisons hantées du niveau "Donuts Plains".

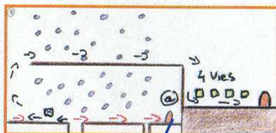


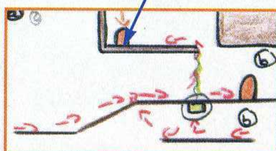
– Dans la maison hantée numéro 4 (cf. la carte), pour trouver la première sortie, tu progresses normalement dans le niveau (vers la droite) et tu vas te retrouver au point noté "ici" sur le dessin. Ensuite tu suis les flèches noires, tu prends les pièces se trouvant près de la porte noire. Tu poursuis jusqu'à l'interrupteur (noté "P"), tu le prends et le ramènes près de la porte noire. Tu appuies dessus et oh miracle ! une porte bleue apparaît. Voilà pour la première sortie !

Pour la seconde, il suffit de suivre les flèches rouges et de te diriger directement vers l'interrupteur. Tu le prends, le ramènes au point "A" et tu appuies dessus. Les pointillés vont alors se transformer en blocs. Surtout ne pas entrer dans la porte mais frapper le bloc se trouvant au-dessus. Un haricot apparaît, il suffit de grimper dessus pour découvrir une autre porte. Et derrière cette porte... surprise : monde étoile !

Donuts Plains





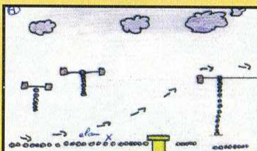


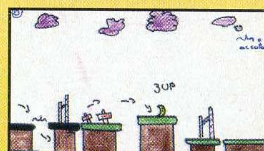
– Pour la maison hantée numéro 5, la première sortie est relativement simple. Arrivé à la fin du niveau, il faut prendre la cape puis suivre les flèches noires.
Pour trouver la seconde sortie, tu dois suivre les flèches rouges et entrer dans la porte "a" (cf. dessin 1), tu te retrouveras alors dans un autre écran (cf. dessin 2). Dans celui-ci, tu te diriges vers la droite et empruntes la porte "b". Tu arrives en dessous de cette porte ; tu frappes le bloc jaune, un "p" apparaît. Ensuite, tu remontes sur le plateau et refait exactement la même opération. Mais cette fois-ci, après avoir frappé le bloc jaune, un haricot se dévoilera. Tu grimpes dessus pour découvrir la dernière porte de ce niveau.

Cheese Bridge Area

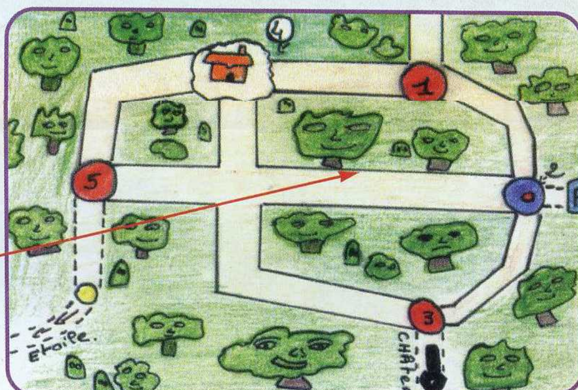


Dans ce monde, tout est assez simple puisqu'aucune maison hantée n'est présente. En fait, il n'existe en tout et pour tout qu'un seul passage secret mais oh combien dificile à trouver. Alors si tu franchis normalement ce monde, tu suis donc le chemin fléché et si dans le monde précédent tu as trouvé le tuyau vert (avec les indications données dans le précédent numéro de Banzzaï, c'est facile !), tu te ballades au soleil sur le pont en profitant du paysage.



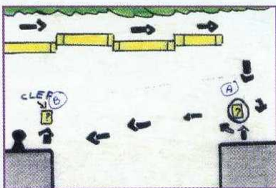


– Bon maintenant, passons au chose sérieuse avec ce fameux passage secret situé au point rouge numéro 1. A peu près au milieu du niveau, tu te retrouves dans le décor représenté sur la figure "A". Attention, tu dois arriver avec un Mario ou un Luigi habillé de la cape. Si c'est le cas, tu prends ton élan à l'endroit marqué d'une croix sur le pont de bois pour te retrouver dans les airs. Une fois transformé en homme volant, tu dois slalomer entre les scies sauteuses pour arriver à la fin du niveau.
Tu te retrouves dans un décor correspondant à la figure "B". Et c'est là que les choses se compliquent : tu dois impérativement passer entre les deux plate-formes colorées en noires sur la figure (elles sont rassemblées par une accolade horizontale) et remonter sur le sol derrière le portail de fin de niveau. Si tu réussis, tu poursuis le niveau vers la doite pour trouver 3 vies et une autre sortie. CQFD.

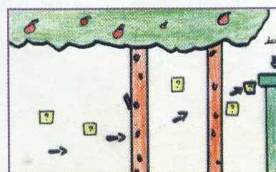


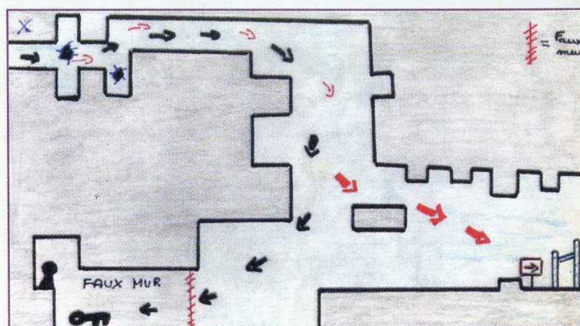
Forest Of Illusion

– Dans ce cinquième monde, il existe de nombreux passages secrets qu'il te faudra impérativement découvrir. Sans cela, tu tourneras en rond (cf. carte). Le premier chemin est sans doute le plus évident, c'est celui qui se trouve en direction du chateau. L'autre emmènera Mario vers un fort puis vers un autre monde étoile.



– Commençons par le point rouge numéro 1. A la fin du niveau, tu te retrouves dans un décor identique à celui présenté sur le dessin. Tu suis les flèches noires et tu frappes le bloc de couleur jaune noté "A". Tu récupères le bonus et oh stupeur ! Mario se met à gonfler et à flotter dans les air. Cela te permet de passer d'une plate-forme à l'autre en suivant les flèches noires. Arrivé de l'autre côté, tu frappes dans le bloc jaune noté "B" et tu fais apparaître la clef.
Et voilà, le tour est joué, tu te retrouves dans la maison hantée.
Attention, le bonus autorisant Mario à voler dans les airs ne dure que quelque instants. A utiliser savamment.





– Lorsque tu attaques le point rouge numéro 2 (représenté sur le dessin par un point rouge entouré de bleu), sois vigilant car le passage secret est des plus vicieux. Dès le début du niveau, tu te diriges vers la droite du niveau et le plus en haut possible. Tu arrives très vite à la croix (cf. dessin) et pour aller directement au passage secret, tu dois suivre les flèches noires. Et si tu trouves un mur devant toi, n'aie crainte, ce n'est qu'une illusion d'optique. Une fois le mur franchi, tu découvres une clef et une serrure. Pour emprunter la sortie normale, il te suffit de suivre les flèches rouges.

– Pour le point rouge numéro 3, finis le niveau normalement pour trouver la première sortie. Pour la seconde, joue jusqu'à arriver vers la fin du niveau, dans le décor correspondant au dessin, où tu rencontreras des footballeurs. A cet endroit, tu suis les flèches noires en sautant d'un bloc jaune à l'autre pour finalement arriver sur le tuyau vert. Tu descends et le tour est joué, le chemin du château est libre.

En ce qui concerne le point rouge numéro 5 et les maisons hantées de ce monde, tu devras patienter jusqu'au prochain numéro de Banzzaï.





FINAL FIGHT

Situation de la scène : une ville chaude (explosive) dominée par le gang Mad Gear. Allumage de la mèche : ce gang enlève Jessica, fille (sexyvamp !) du maire nommé Haggar, et fiancée d'un balèze nommé Cody. Résultat des courses : Haggar et Cody sont les héros (impétueux) de ce "destroy'em all" et doivent délivrer Jessica...

Final Fight est un jeu qui a obtenu un méga-succès en arcade; Capcom qui a oublié d'être bête et qui ne crache pas sur les bénéfices a donc décidé de le convertir sur Super Nintendo, mais... mais... il y a une petite entaille à l'arcade.

Tout seul, c'est mieux qu'à deux !?

Car il y a deux mais ! Le 1er mais (c'est la fête du travail), c'est que sur arcade on avait le choix entre 3 persos : Haggar (un catcheur à la retraite), Cody (un bastonneur pur et dur) et Guy (un karatéka au style félin) ; Ici, ce dernier a disparu pour cause (probable) de manque de mémoire. Le 2 ème mais (le manque le plus important), c'est qu'on ne peut plus y jouer à 2 en même temps, arrrrggh! Mis à part ces légers défauts, Final Fight est un petit chef d'œuvre de réalisation.



Par rapport à la version arcade, tu ne retrouveras plus que deux personnages au lieux de trois.

Une adaptation au top ...

Tout le reste (ou presque) est identique à l'arcade : graphismes à donner son âme au diable, grande panoplie de coups à la Kit Carson, animation du tonnerre de Brest, musiques mortelles à l'inverse des plaies d'argent. Même la jouabilité se rapproche de la borne avec une difficulté bien dosée.

Bon ! On joue ?

Le concept en lui même est simple comme le bonjour de Mourousi. On choisit un perso au début, on avance, on cogne, on ramasse des armes (couteau, tuyau, sabre), on frappe, on bastonne, on se prend une raclée par les boss mais on se laisse pas faire, on brise des choses qui ne nous appartiennent pas (on joue les casseurs) dans les bonus stage... Ca claque, ça cogne, ça baffe, ça peigne, ça marrone et puis on sue, on souffle, on saigne, on crie... et on fini la partie complètement vidé. Bref, on s'éclate dans tous les sens du terme ! Final Fight est donc le jeu de castagne parfait qui te fera, sans nul doute, patienter jusqu'à l'arrivée désormais imminemment imminente de Street fighter 2 (par les mêmes programmeurs). Hosannah, alleluia !!

Lionel Vilner

LES ARMES



En plus de tes poings et de tes pieds, tu trouveras tout au long de ton chemin différentes armes telles le couteau, le sabre et la barre de fer. Elles sont toutes fortes utiles pour le combat rapproché.





LES BONUS



Le 1er bonus stage après le niveau 2 : destroye la bagnole d'un ennemi !

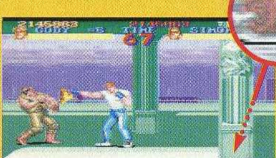


Après le niveau 4, fais un tour dans une usine de vitres pour faire le ménage !

LES ASTUCES



Le choix du personnage est primordial : avec le couteau, Cody poignarde tandis qu'Haggar s'en sert d'arme de jet.



Au dernier niveau, avant l'affrontement final, derrière les colonnes parsemant le niveau tu trouveras des choses fort utiles (poulets ...)



Sympa ! Tu envoies tes ennemis sur leurs accolytes ! Vraiment sympa pour eux !



Haggar est une grosse mastoque sans aucun style mais qui frappe très très fort ! Son marteau pilon est un coup des plus efficaces !



Le coup le plus puissant de Cody : l'hélicoptère. Mais attention, son utilisation te coûtera un peu de ta précieuse énergie...



L'uppercut est le coup qui achève l'enchainement de Cody. Slash va devoir aller voir son dentiste prochainement !

SUR LE BOUT DES DOIGTS !



Saisir un ennemi approchez vous de l'ennemi ; une fois au contact appuyez sur Y pour le taper.

Saisir un élément placez vous dessus et appuyer sur Y.

Coup spécial : appuyer sur Y et B simultanément

Marcher

Donner un coup de poing

Sauter

LES BOSS



Boss 1 : Avec lui, les coups de genou suffiront.



Boss 2 : Evite à tout prix sa charge mortelle !



Boss 3 : Evite de l'attaquer de loin : il est armé !



Boss 4 : Difficile, essaye d'avoir un max de vies.







Boss 5 : Fais le d'abord tomber de sa chaise, puis cartonne-le. Mais prends garde à son arbalète !

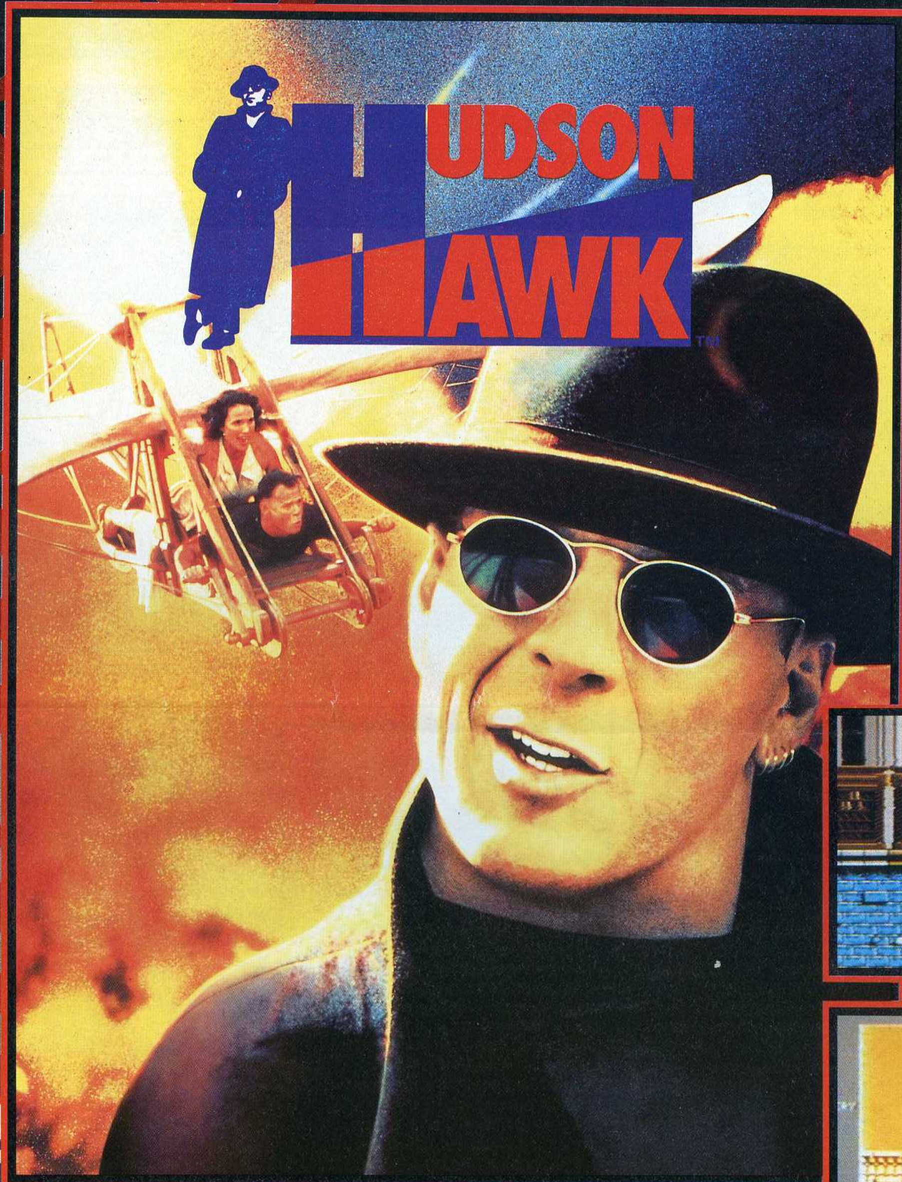
Capcom
1 joueur
BANZZAÏ

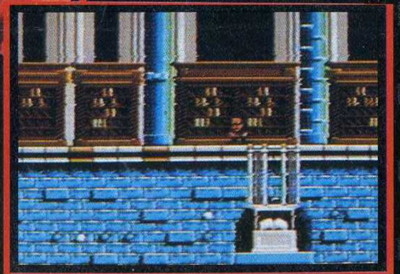
ARCADE / ACTION

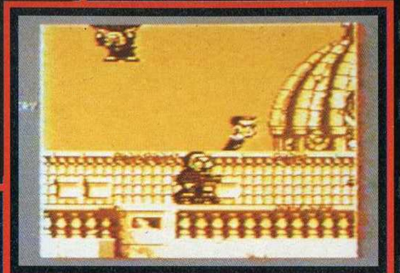
90%	GRAPHISME
85%	ANIMATION
81%	SON
86%	JOUABILITÉ
75%	DURÉE DE VIE
88%	INTERET

● Une excellente conversion d'arcade sans l'option 2 joueurs.

Plus rusé, plus rapide, plus acrobate c'est un gentleman - cambrioleur Son nom:







Le meilleur cambrioleur du monde a décidé de prendre sa retraite. Mais une organisation mystérieuse l'oblige à reprendre du service. Sa mission: voler des objets d'arts dans le musée mieux gardé du monde: Le vatican. Le seul capable de cet exploit c'est HUDSON HAWK. Il lui faudra dejouer les systèmes de sécurité et les alarmes les plus sophistiquées. Il devra assomer tout les gardes à ses trousses, escalader les murs, ramper dans les tuyaux, debrancher les caméras, eviter les chiens C'est la mission la plus périlleuse de HUDSON HAW le gentleman-cambrioleur.





The NAME Of The GAME

OCEAN SOFTWARE LIMITED . 25 BOULEVARD BERTHIER . 75017 PARIS . TEL: (1)40539286 . FAX: (1)42279573

TEST

SUPER CASTLEVANIA 4

Personne n'y est parvenu sur la NES, visiblement, puisqu'il faut à nouveau trucider Dracula et sur Super-Nintendo cette fois. Mais le comte, de fait, (gag!) est vraiment coriace. Cette fois, tu vas l'atomiser définitivement sans avoir à utiliser l'ail, le pieu et la lumière, ces accessoires d'un autre temps.



Voilà Indiana Jones en plein action... Oups, j'ma trompé ! Mais n'oublie pas que durant cette action, tu peux utiliser ton arme spéciale.

Sshhhwwkkssshhh... Ainsi résonne le fouet de Simon en claquant dans le vent de Transylvanie... Simon Belmont (Belmont, tel est son nom et non pas Cussonet qui habite Taurel dans l'Eure, comme me le suggère ce débilos de David) fut le héros de trois Castlevania sur Nes, dans lesquels il devait déjà mettre un terme à la vie de Dracula.



Ce que tu ne vois pas c'est le mouvement impressionnant de ce lustre sur lequel tu vas devoir sauter.

Et cette fois-ci, du nouveau ?

Tu te retrouves donc dans un monde étrange scrollant dans toutes les directions et possédant plus d'une dizaine de niveaux plus longs les uns que les autres, gardés par des boss requierant chacun une technique particulière. Tu te marres ? Ce genre de soft, tu en finis une dizaine les doigts dans le nez tous les jours. Eh bien, cette fois-ci, tu te les mets dans l'oeil, crois-moi, car ce n'est pas un jeu facile, ni rapide, loin de là. Juges-en, il m'a fallu trois bonnes journées d'archarnement pour le terminer.
Armé d'un simple fouet (à la puissance variable) tu dois te frayer un chemin parmi des fantômes, squelettes, araignées et autres "joyeusetés" de ce genre. Pour ramer un peu moins dans le jeu, frappe donc dans les chandeliers. Ils contiennent plein de choses intéressantes : bouffe, armes, points, etc. Avec ton fouet tu peux aussi faire autre chose que de lacérer tes ennemis (note dans ta tête à toi que tu peux t'en servir dans 8 directions), il est très utile pour t'accrocher à des anneaux et te balancer, tel Indiana Jones, par dessus des gouffres sans fonds. L'aspect plate-formes n'a donc pas été négligé avec bien sur des mécanismes infernaux et des pièges à éviter.

Et techniquement, c'est comment ?

Dissertons maintenant sur la technique, toujours très importante : les graphismes rendent parfaitement l'ambiance angoissante du jeu,
l'ambiance sonore, mélange de tons lugubres et héroïques, est parfaite et la maniabilité du personnage est excellente. C'est le top !
Au final, je dirais que Castlevania 4 n'est pas foncièrement différent de ses prédecesseurs mais, pour son adaptation sur la Super Nintendo, il exploite assez bien les capacités de la bête, notamment dans un niveau qui tourne complétement sur lui même : étonnifiant ! Les effets spéciaux du jeu sont d'ailleurs dans l'ensemble assez bluffant et constituent le point fort de la réalisation.
Ajoutons que le jeu est long est difficile, que l'on peut utiliser des passwords et qu'il y a des bonus cachés... J'achète.

Lionel Vilner

L'ASTUCE

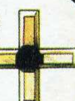




Juste avant l'affrontement final, à cet endroit se trouve un max de cœurs, d'armes et d'nrj. Il te suffit de sauter dans le vide comme indiqué sur la photo.

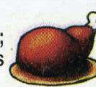
CASES A BONUS !


Le **Cœur** augmente ton nombre d'armes spéciale.

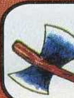

Le **Boomerang** est une excellente arme qui revient à toi quand tu la lances.


Cette arme est déconseillée : c'est une **Bombe** à courte portée.


Rare dans le jeu, ce **Chrono** te sert à arrêter le mouvement de tes ennemis


Le **Poulet** augmente ton nrj ; un bonus à ne pas manquer !


Le **Couteau** n'est pas très puissant mais est très rapide.

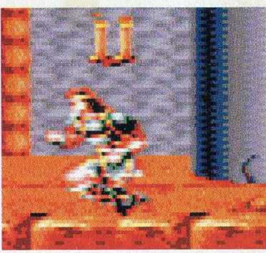

La **Hache** est une arme que tu lances vers le haut pour s'écraser sur tes pauvres ennemis.


Il te suffira de 2 de ces bonus pour obtenir une **Longueur maximum** au fouet.


Un **Bonus rare** qui te permet de nettoyer l'écran de ses ennemis.


Encore un bonus rare car il te rend **Invulnérable** pendant quelques instants.

Dans ce niveau, si tu cherches bien, tu trouveras une salle secrète sur un mur de gauche.



Ces bougies, tu en trouveras partout. Elles contiennent les bonus que tu vois ci-dessus.



Simon peut utiliser son fouet dans 8 directions. Voici ici un brillant exemple de cette possibilité.

LE BIG BOSS



Le dernier boss, enfin. Pour battre Dracula, tous tes réflexes seront mis à l'épreuve car ses attaques magiques sont rapides et puissantes. Bonne chance !

SUR LE BOUT DES DOIGTS !



Konami
1 joueur
BANZAÏ

ARCADE / ACTION

81%	GRAPHISME
87%	ANIMATION
84%	SON
90%	JOUABILITÉ
91%	DURÉE DE VIE
89%	INTERET

● Le dernier de la série exploite bien la Super Nintendo

SNIN TEST

LEMMINGS

Plus bêtas que nous, ça n'existe pas ! (mais nous, au moins, on est lucides). On se présente, on est les Lemmings. Idiots, soit, mais tellement attachants. On est des bestioles super sympa, obéissantes. Alors, on te botte, tu viens jouer avec nous ?

Bon, c'est vrai, on avance la tête dans les nuages et l'esprit au vent sans prendre garde aux obstacles qui nous précédent. Du coup, on meurt souvent en tombant dans des ravins sans fond ou en nous faisant écraser par d'énormes rochers.

Sur console, c'est la même galère.

Nous voilà, aujourd'hui dans les mémoires d'une cartouche Super Nintendo avec des pièges de toutes sortes et 125 niveaux de difficulté croissante. On va bien se marrer ! Si tu ne le savais pas, Lemmings est un jeu de réflexion qui a obtenu un succès monstrueux sur les micros 16 bits ; et qu'en est-il sur notre console préférée ? Voilà la question que je vois poindre dans ton regard pétillant. Réponse assurée : C'est un top aussi. Le concept est on ne peut plus simple. Un niveau bourré d'obstacles, une poignée de Lemmings (jamais plus de 100) arrivant par une trappe, une porte de sortie vicieusement placée ; voilà, le décor est planté.

Il faut sortir !

Pour réussir le niveau, rien d'apparemment plus simple. En bas de l'écran, plusieurs fonctions (en nombre limité) sont affichées : grimper, creuser, bloquer, exploser, construire un escalier... Tu vas pouvoir attribuer la fonction de ton choix aux lemmings de ton choix (t'inquiète pas, ils sont bêtes mais disciplinés, ils t'obéissant au doigt et à l'œil !). Apparemment simple, disais-je un peu plus haut, car certains niveaux te prendront la tête à fond la caisse à cause de leur difficulté infernale ! Surtout que tu as un quota de Lemmings à sauver à chaque niveau. (si tu es bloqué, cependant, une option te permettra d'exploser tous les Lemmings à l'écran, "Oh No !" et de recommencer). Le génie de ce jeu ne tient pas à sa technique qui n'a rien d'exceptionnelle, mais plutôt à son caractère simple et amusant. Le concept, comme disent les philosophes.

Mais ce n'est pas tout...

Si, en plus, je te dis qu'il y a un système de passwords, que les musiques sont archi-marrantes, que l'on peut y jouer à 2, avec chacun ses lemmings, chacun sa sortie et chacun son écran... Alors un mot simple et définitif vient aussitôt à l'esprit : Fantasticofabulosensationnoprodigiophénoménograndiose !

Décidément, les Lemmings auront connu une carrière internationale, débutant sur Amiga pour être ensuite adapté sur presque toutes les machines du marché et rafler tous les suffrages. Lemmings, les p'tites bêtes qui montent, qui montent... au hit-parade.

Lionel Vilner

Heureusement qu'il y a un bloqueur, sinon plaf dans la lave. Le chemin pour le paradis est parsemé d'embuches !

Vu de (très) près, la trappe par laquelle les Lemmings arrivent et envahissent l'écran.

Le sacrifice d'un seul est parfois nécessaire pour le bien des autres...

Astuce : pendant la pause tu peux choisir ton action en bas de l'écran. Pratique pendant les moments de panique.

JEU A DEUX

Le jeu à 2 est passionant : les coups les plus tordus seront permis pour la victoire. Chacun pour soi : on a pas gardé les Lemmings ensemble, non ?

GALERIE DE LEMMINGS

Le **"builder"** à la possibilité de construire des escaliers. Celui-là, tu l'utiliseras assez souvent.

Le **"bomber"**, criera un déchirant "Oh no !" avant d'exploser au bout de 5 secondes.

Le **"basher"**, ce Lemmings creuse horizontalement à la force de ses petits poings musclés.

Le **"floater"** se joue des gouffres et des falaises. Grâce à son parapluie (chute), il attérit en douceur.

Le **"climber"** qui grimpe sur les murs. Si tu choisis cette fonction, il grimpera toutes les parois verticales qui se présentent à lui.

Le **"blocker"** permet d'arrêter les Lemmings avant qu'ils ne fassent une grosse bêtise !

Le **"miner"** est un petit Lemming sympathique qui creuse le sol en diagonale droit devant lui.

Le **"digger"** creusera un tunnel vertical jusqu'à ce que tu lui demandes d'arrêter.

SUR LE BOUT DES DOIGTS !

Scroll"s" pour faire défiler l'écran de droite à gauche

Changer les actions selection des attributs

Déplacer le curseur pour choisir le Lemmings

Accelerer pour accélérer le curseur et le scrolle

Validation donne l'attribut au Lemmings choisi

Sunsoft
1 à 2 joueurs
ARCADE / REFLEXION

GRAPHISME	64%
ANIMATION	81%
SON	87%
JOUABILITÉ	94%
DURÉE DE VIE	92%
INTERET	95%

● Un des meilleurs jeux d'arcade réflexion du marché.

Ici, tu as la possibilité de mettre un bloqueur pour ne pas géner la manoeuvre du premier.

Quand le 1er Lemmings arrive ici, fais lui creuser le mur. Fais en de même pour les 2 autres murs.

A ce point là, construis un escalier. Le Lemmings qui arrive après doit être transformé en bloqueur. N'oublie pas de relancer le builder : il construit 12 marches et s'arrête.

Construit un escalier avec le même builder (n'oublie pas la relance). Une fois le boulot terminé, explose le bloqueur précédent : c'est réussi !

TEST SNIN

THE ADDAMS FAMILY

Honneur aux branques ! Des gosses qui, pour s'amuser, s'envoient des haches dans la tronche ou bien s'assoient dans des chaises électriques... un valet de chambre à l'allure inquiétante et à la dégaine de Frankenstein... le tonton, genre boule de billard directement branchée sur une prise électrique... et les autres du même acabit... Vous pouvez remercier le ciel de ne pas être né dans une famille de tordus pareils. Découvrez-les quand même, ça vaut le détour !

Beaucoup d'entre vous connaissent déjà cette famille de dingues. Au moment où nous les retrouvons, voilà qu'il leur arrive bien des misères... Des petits malins se sont mis en tête d'enlever certains membres de le famille.

Un seul être vous manque et tout est dépeuplé.

Oui, mais qui ça ? La grand-mère ? Oui, la grand-mère ! La mère ? Oui, la mère aussi ! Et l'oncle ? L'oncle aussi ! Et la fille ? Et le fils ? Alouette... Rien que ça ! Dans la famille Addams, il ne me reste donc que le père ? Et dans la pioche, une seule carte, et c'est un sacré gros lot : tu vas devoir délivrer toute la famille !

Tu es Gomez, le papa donc, et tu pars en quête de tes proches ; chacun d'entre eux est gardé par un big boss. Le terrain de tes investigations sera des plus risqué... et tu veux savoir pourquoi ? Tout simplement parce que le jeu se déroule sur la propriété des Addams ! (flippant, non ?).

Comme tu le vois, la demeure des Addams est assez inquiétante. Mais avant de prendre peur, maitrise toi et attrape les dollars !



Mis à part sauter de plateformes en plateformes, Gomez sait aussi nager. Malheureusement, les pirahnas aussi !

L'ASTUCE



Dans la résidence Addams, va vers la gauche et mets la manette vers le haut. Tu atteinds une salle secrète où, si tu cherches bien, tu trouveras une vingtaine de vies.

Suivez le guide !

Tu visiteras donc certains lieux : cimetière, passages souterrains, toujours avec des graphismes très soignés et marrants (il faut voir la tronche de certains ennemis !). Classiquement, à l'instar de Mario, tu sauteras sur la tête des ennemis, tu ramasseras des bonus, affronteras des boss et trouveras des passages secrets. Justement, parlons-en des passages secrets ! Il y en a PARTOUT ! Chaque recoin de niveau en est truffé, passages invisibles, trous dans les murs... Ce jeu est un vrai gruyère percé de trous, et de passages secrets, eux-même donnant l'accès à de nouveaux passages secrets. Un bon conseil, explore tous les murs, toutes les portes, tous les recoins même les plus invraisemblables... Enfin bref, si tu n'en trouves pas au moins un, c'est sûrement à cause de tes yeux !


Pierre qui roule n'amasse pas mousse : gare à tes fesses, Gomez !

C'est fou !

Si tu en as un peu marre de Mario, alors laisse-toi charmer par les musiques enivrantes, les animations fluides, et l'excellente maniabilité d'Addams Family. En plus, il y a des "passwords" pour chaque boss défait... La cerise confite au sommet du gâteau ?

Un jeu dingue, qui m'a rendu fou et qui te rendra complètement fou, digne d'être membre à part entière de la famille Addams !

Lionel Vilner


Ce beau ténébreux moustachu n'est autre que ton auto-portrait dans le jeu. Il ne retrouvera sa sérénité qu'après avoir délivré sa famille.

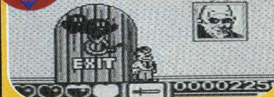

Ce gros piaf est le 1er boss qui te permettra d'aggrandir ta jauge d'nrj.



LES AUTRES VERSIONS

THE ADDAMS FAMILY VERSION GAME BOY




Une fois rentré par la porte, tu te retrouves dans ta maison où fantômes et chauve-souris t'agressent. Sympa non ?


C'est sûr, si tu es sur les toits, ce n'est pas pour ramoner ta cheminée, mais pour trouver un objet qui pourrait t'être fortement utile.

THE ADDAMS FAMILY VERSION NES


Avant d'entrer dans la maison, il faut auparavant trouver une pierre spéciale tout en évitant les ennemis et leurs projectiles.

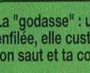

Le cimetière, toujours aussi effrayant avec les traditionnels fantômes et les bonus à ramasser. Brrrrr !

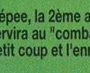
En plus de la version Super Nintendo, Ocean nous propose les versions Nes et Game Boy de ce fantastique jeu de tableau. Si la cartouche Super Nintendo est la meilleure de toutes (on n'explique pas pourquoi !), les autres méritent également le détour avec des différences sensibles. De quoi contenter tout le monde !

LES BONUS

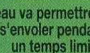

Il te faut attraper 100 "$" pour gagner une vie : ne les loupe pas !


Ce bonus est trés rare dans le jeu : normal, il te rend immortel pour un laps de temps.


La balle de golf est une arme de jet : prends en bien soin car elle est rare !


La "godasse" : une fois enfilée, elle customise ton saut et ta course.


Le cœur, comme tu l'as deviné, augmente ta jauge d'nrj d'une unité.


L'épee, la 2ème arme du jeu qui te servira au "combat" rapproché. Un petit coup et l'ennemi s'envole.


Le chapeau va permettre à Gomez de s'envoler pendant un temps limité.



Cette boule tournante a peut-être été repompée dans Mario, mais n'en reste pas moins redoutable.

Ocean
1 joueur
BANZZAÏ

ARCADE / ACTION

88%	GRAPHISME
89%	ANIMATION
80%	SON
92%	JOUABILITÉ
90%	DURÉE DE VIE

91% INTERET
● Un excellent jeu, presque aussi bien que Mario.



NOS LECTEURS SE LA DONNENT...
(LA PAROLE)

●**"... Je n'arrive pas a tuer BOWSER, dans super mario world..."**

dixit Nico

Arrgggg mon pov' Nico ça doit être très désagréable comme situation, moi-même, j'aimerais bien me débarasser de ma belle-doche et je n'y arrive pas non plus !
Comme tu aimes bien Banzzaï et que tu le fais connaître à tous tes copains, on va te donner un tuyau : il faut que tu récupères les tortues que BOWSER t'envoie, et que tu les lui renvoies de manière à ce qu'elles lui retombent par dessus.

●**Christophe Kastriottis (78)** nous envoie un beau dessin (qu'il juge modeste, dans un accès de faussmodestisme aigu), et je lui demande : pourquoi ne nous as-tu pas envoyé ta photo avec, hein ?? Parce que nous, on ne l'a plus ta photo. Allez, c'est pas grave on publie ton dessin quand même, il est très sympa. La prochaine fois, on veut la bouillavèque.



●**"Je trouve ton magazine génial... J'ai comparé tes notes avec celles d'un autre et elles sont totalement différentes... Comment expliques-tu cela ? "**

Jean-Marc Langue (69)



Cher Cartouche (puisque c'est aussi ton pseudo), il faut que l'on te l'avoue, on trouve, nous aussi, notre magazine génial. Surtout ce numéro qui s'est encore beaucoup amélioré à notre avis. Et on ne va pas s'arrêter là, surtout lorsque l'on reçoit des compliments comme les tiens.
Pour ce qui est des notes, saches que les notes correspondent à des goûts de testeurs qui peuvent être différents. Mais, d'une façon générale, ces gentils garçons jouent depuis des anées à tout ce qui bouge sur iun écran, ils connaissent tout, ils ont tout vu et les avis de personnes qui ont cette expérience se rejoignent souvent, à quelques détails près. Alors, si il y a des vraies différences, une seule solution : ne te fies plus qu'au magazine dont les notes se rapprochent de ce que tu penses toi. Et là, on est tranquille !
Pour terminer, on te félicite pour ton dessin et on espère que cela te feras plaisir de le voir publié (On reconnait bien Franck sur le dessin héhéhéhéhéhé j'vais m'faire tuer moua !) Note du rédac'chef : Animal, tu es viré !!!

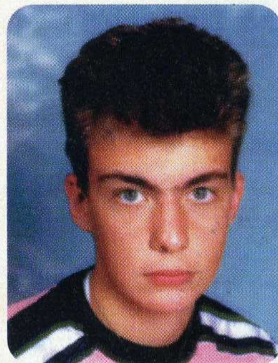
●Haaaaaaaaaaaaa !! Mais que vois-je en triant le courrier, sous mes yeux tous remplis d'éberluement stupéfait ?! Une lettre du bon vieux High Seb qui vient se repentir d'avoir été dur avec nous dans sa 1ère lettre. On ne t'en veux plus, c'est oublié ! Ca y est, on est habitué, écris-nous tous les mois, ça nous fait plaisir ! Et qui sait, avec un exemplaire de ton fanzine (High Player), histoire que, à notre tour, on puisse te faire part de nos avis constructivo-critiques. **Suite page 18**



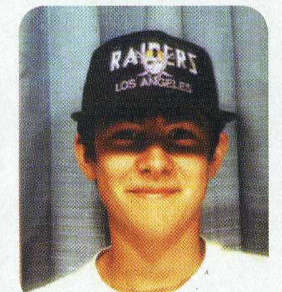
Le magazine des consoles Nintendo – 10 F


THE ADDAM'S
FAMILY
d'Ocean

●**Christophe Legrand (95) nous fait une grosse colère. Et pourquoi nous la fait-il ?** Non, sérieusement, tu ne crois tout de même pas que Franck s'est laissé soudoyer ; personne n'a payé ou fait quoi que ce soit de ce genre pour gagner en trichant. Nous ne mangeons pas de ce pain là ! En fait, quand on reçoit vos meilleurs scores, on fait un tirage au sort entre tous ceux qui ont fait un high-score. Et c'est donc que tu n'as pas eu la chance d'être tiré au sort (mais c'est le propre des tirages au sort que d'en laisser un certain nombre sur le carreau, moi-même, je ne gagne jamais à rien !). Ne te décourage pas ; il faut que tu continues à participer sans que tu te mettes dans ces états là (Voir la photo visiblement faite exprès pour nous montrer que tu n'étais pas content)



●Dudu, il a pas l'air commode, mais il a l'air sympa et il a une bonne tête. Mais méfiez-vous... si vous n'aimez pas la notation en pourcentage moi je serais vous je ferai gaffe car Dudu, il adore, il vénère, il ne jure que par les



pourcentages. **"Les pourcentages c'est mieux car plus précis ... C't'y qui est contre de tout façon j'y pète la gueule.. "** Bon, hormis la notation sur 20 qu'il ne peut pas piffrer **"il n'aime pas non plus les Segamaniacs"**. Ca arrive ! Moi je crois que je vais plutôt l'engager comme garde du corps.

●**"... J'aime beaucoup votre journal.. sa grande taille ... Dans Mario world comment acceder au monde de l'étoile ?"**

Boutet Cedric

Merci de tes compliments et pour Mario World, sois heureux, dans ce numéro (et déjà dans le précédent) tu peux découvrir la solution complète pour découvrir tous les mondes du jeu, cool man ?? Ah, tiens, au passage, on te remercie pour ton dessin, très chouette. Tellement chouette qu'on le publie dans le mag. Alors, merci qui ?



●**La citation du mois : "Je trouve votre magazine extra, super, genial etc, etc"** *Elle est de Wilfried Goussef qui lui aussi est extra super genial etc etc ... (Moi perso, Animal, c'est "etc etc" que j'aime le plus... ouais je sais, tout l'monde s'en fout).*

●**"Je trouve ton magazine super, rien a dire, tout est parfait ! J'ai lu dans le no 2 que des gens vous écrivaient des choses pas trés gentilles... donne moi leur adresse j'irais leur casser la figure..."**

Caminade Anthony

Rhaaaaa génial on va finir par avoir toute une petite armée à la rédaction de Banzzai. Après Dudu, c'est Duc Flipper (Anthony) qui veux nous défendre. C'est super sympa les copains. Promis, dès que l'on organise une "opé" commando, on vous fait signe.

●**" ... le format actuel est plus lisible ... le prix me laisse bouche bée tellement je suis étonné et ravi "**

Christophe Clennon

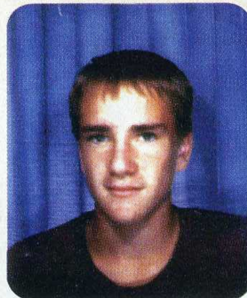


Arf, notre grand admirateur (comme il signe lui même) on le remercie de ses compliments et on va tout faire pour qu'il continue à être étonné et ravi !
(Psss... t'as vu, il y a ta photo, héhéhéhéhé).

●**"...Dans Banzzai no 2 j'ai lu qu'il n'était possible de consulter les nouveaux jeux prévus avant Noël que sur minitel ; je n'ai pas de minitel ; serait-il possible de consulter ces jeux sur Banzzai ?... Pour un 2ème numéro, Banzzai mérite de forts encouragements et une bonne continuation..."**

Anthony Noizillier

Pour ce qui est du minitel, oui en effet c'est un problème pour ceux qui comme toi, n'en possède pas. Mais il nous est impossible de mettre la liste sur le journal pour le moment ; il y a trop d'actualité et ce serait trop long.



●**"...La présentation de votre magazine n'est pas du tout alléchante... j'y trouve quelques ressemblances avec celle du "Figaro"... Votre plan est carrément pitoyable... Vous consacrez une demi-page à un jeu minable tel que Lunar Pool et vous insérez dans deux timbres poste Street Fighter II... Ne trouvez vous pas stupide de consacrer 7 pages sur 28 à la ridicule Game Boy alors qu'elle en mérite 2 (et je suis gentil)... Je regrette mes 10f mais tout de même j'ai bien rigolé..."**

Matthieu Lafitte

Oulalalalala, il est méchant lui ! J'appelerai bien Dudu et Duc Flipper moi... Le jour où le Figaro ressemblera à Bazzaï, ca sera mon tour de l'acheter.
Quant à notre plan carrément pitoyable comme tu le dis si injustement, c'est un de nos lecteurs qui nous l'a envoyé (ce qui est sensiblement plus difficile et surtout beaucoup plus positif que de se limiter à égréner des critiques correspondant à un goût, une envie, une préférence particulière excluant les autres. Le petit Matthieu est un gros égoïste ! Sache que le plan nous a valu bien des compliments qui ont reconnu dans l'auteur l'un des leurs.
Pour ce qui est de Lunar Pool c'est une affaire de Goût également et si tu n'aimes pas, comme on dit... Pour Street Fighter II c'était juste une news et nous privilégions les jeux DISPONIBLES.
Les jeux de la Game boy intéressent à peu près 1 million de personnes en France ; il est très domage que tu n'en fasses pas partie ; de plus, je le répète, nous testons en fonction des sorties de logiciels.
On est quitte, car tu nous as bien fait rire également... On attend avec impatience une de tes œuvres qui nous montrerait que tu sors de l'ordinaire ; ce qui rendrait plus acceptable les jugements définitifs que tu te permets de proclamer.

●**Ton dessin est vraiment superbe mais un peu trop complet pour un Banzzai d'or. Mais comme tu le vois on l'a publié, car il est vraiment cool. Pour le samouraï de banzzai il revient le mois prochain, alors si tu veux une dédicace envoie une enveloppe timbrée et ton adresse, STP.**

Nicolas Ryser (94)

●**Mad pirate alias Jonathan dit "Le conquerant" ou encore le petit belge est content de tout sauf que Banzzai soit bimestriel. Et bien à partir de ce mois-ci, son voeu le plus cher est comblé puisque Banzzai est dorénavant et jusqu'à désormais MENSUEL !!**
Pour finir, toutes nos félicitations au Conquérant qui du haut de ses 7 ans a fini Zelda 1 et 2, Jacky Chang et bien d'autre jeux encore. Longue vie de joueur à nos lecteurs passionnés et profitez au mieux de ce plaisir. On est adulte bien assez vite.



●**"... J'aimerais que l'on présente plus de jeux pour Game boy ..."**

Gotin Frabrice (97)

Tu sais, Fabrice, les jeux testés dans Banzzaï le sont en fonction de leurs sorties en France. Donc on teste tout ce que l'on peux. Un tuyau, ne pars pas en vacances avec Matthieu, où ça va faire "Boum"

●**"... Vous parliez d'une cartouche comme la Pro Action Replay ou Game key pour la Game Boy... Combien coûtera-t-elle et quand sortira-t-elle ?"**

Sebastien Colin

Cette cartouche est bien prévue, il s'agit du Game Genie. Pas de date de sortie annoncée, ni de prix. Patience, on te renseigne dès que possible.

●**"... Je suis un fan de Nintendo même si je n'ai que 7 cartouches à moi ... J'espère que ce magazine va durer très longtemps et s'améliorer quoiqu'il soit déjà presque parfait"**

Laurent Labatut

Tu sais, 7 cartouches ce n'est déjà pas si mal et c'est chouette d'avoir un fan de Nintendo de plus pour faire enrager les Segamaniacs héhéhéhé.

●**"...Un des dessins a-t-il été selectionné pour les Banzzai d'or ? Pourrais-je à chaque numéro réaliser quelques illustrations sur des tests de jeux ? Pour les lettres des lecteurs, pourquoi ne pas mettre les passages importants où vous repondriez ?... Existe-t-il un abonnement ? ... "**

Nicolas Roussel

Voici quelques unes des questions posées dans ta lettre. Alors commençons par le début :
– Non pour l'instant aucun n'a été selectionné donc tu as toutes tes chances si tu as une nouvelle idée.
– Pour illustrer les tests, non, ça serait pas possible mais tu peux envoyer des dessins tous les mois et si ils sont cools on les mettra dans le journal.
– Pour les lettres des lecteurs... heuuu ??? je fais quoi là ??? C'est une bonne idée, bien sûr.



– Pour l'abonnement... c'est assez spécial... Pour des raisons trop longues et compliquées à expliquer, nous sommes obligés de vendre l'abonnement à un prix assez élevé, ce qui fait que nous ne le recommandons pas. Mais si tu as vraiment beaucoup de mal à trouver Banzzai, que tu vis au fond des bois ou que tu es fâché à mort avec ton vendeur de journaux, tu peux quand même t'abonner (voir bulletin p 20).

...e magasin ☎ **43 290 290**

SCOREGAMES

...ous présente **17 rue des Ecoles 75005 PARIS**

LE DEFI

GAGNE UNE SUPER NINTENDO, UNE GAME BOY OU DES ACCESSOIRES NINTENDO...

MATCH TOP – SCORE

LE PRINCIPE chaque mois, la rédaction propose deux jeux (nouveaux ou pas) qui font l'objet du match : un sur Game Boy et un sur Super Nintendo.

Pour participer il suffit de nous retourner une photo de ton écran de télévision avec le meilleur score que tu as pu réaliser sur l'un de ces jeux (attention il faut que la photo montre ta télévision dans sa totalité et pas seulement une partie de l'écran !); tu mets au dos de ta photo les nom, prénom, âge, adresse, ainsi que le nom du jeu et le type de ta console puis tu nous retournes le tout sous enveloppe affranchie à

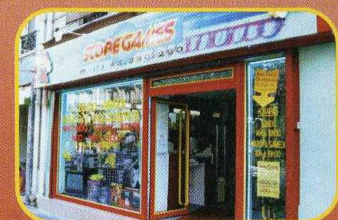
BANZZAI "TOP-SCORE"
19, rue Hégésippe Moreau
75018 PARIS

avant la parution en kiosque du prochain numéro, le cachet de la poste faisant foi.

COMMENT TU GAGNES ? je m'y attendais à celle-là, je te remercie de me l'avoir posée, mais dis plutôt "comment je pourrais peut-être, si c'est possible, gagner ?", parce que tu vas pas être tout seul à jouer fais moi confiance. Maintenant si tu aimes bien les défis, le principe est simple : si tu as fait le meilleur score tu gagnes le super cadeau "top-score", si tu fais partie des 9 suivants tu gagnes un cadeau jocker. En cas d'ex-aequo (je sais c'est énervant mais ça arrive) Frank Ladoire notre rédacteur en chef se fera un plaisir de tirer au sort les gagnants lui-même en personne (il adore ça, déjà tout petit...).

A STAR IS BORN ! tiens, si tu gagnes, on ira même jusqu'à mettre ta photo dans le journal le mois suivant, tes copains vont en crever de jalousie et tes parents touchés par cette soudaine célébrité n'oseront plus te refuser la moindre nouveauté ! (si c'est possible !)

Chaque mois, le gagnant du concours Top – Score recevra en plus d'une Super Nintendo ou d'une Game Boy un bon d'achat de 1500 francs à faire valoir au magasin Score Games. Ce sera également l'occasion de prendre en photo les heureux lauréats et de les publier dans le journal. Alors, à vous de jouer !



Dans le prochain numéro, publication des gagnants, de leur lot et de leur score.

TOP-SCORE « BANZZAI »
Septembre 92 – ce mois-ci le concours porte sur le jeux suivants :
Super Nintendo : AREA 88
Game Boy : TMNT 2
Participation possible jusqu'à la parution de notre prochain numéro, le 30 Septembre 1992.

Mario Land – 1 Koopa
McDonaldLand – 1 Token
Planet Dakkon – 1,5 Credit
Pizza Town – 3 Zeny
Icefire Mountain – 2 Gem

BANZZAI EXPRESS

Gotham City – 1 Joker
Springfield Town – 1 Mutant
Un Squadron Base – 1 Beer
Hégesippe Area – 2 Pins
Donuts Plains – 5 Beignets

Publié avec Supersonic, Génération 4 par le groupe Pressimage

Numéro3 | Edition du soir – Août 92 | Depuis mai 1992

La tête et les jambes !

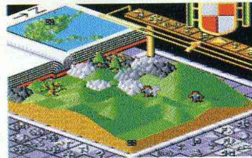


Enorme succès au Japon, Actraiser, ce jeu de d'arcade/stratégie est prévu pour le mois de novembre en France totalement en anglais. Cette précision s'adresse aux joueurs ayants déjà vu la version japonaise. Si c'est ton cas, tu sais que la barrière de la langue nous privait d'une grande partie du jeu. Très complet, proposant des scènes de jeu à la Sim City et des niveaux à Gh&ouls & Ghosts, Actraiser, une des plus anciennes cartouches sortie sur Super Famicom, reste une référence tant la qualité du jeu (graphismes, animations et surtout musiques) avaient impressionnée. A noter qu'il est possible de terminer le jeu de deux façons distinctes : en participant seulement aux phases d'arcade ou bien en jouant également les parties simulations. Je te préviens tout de suite, Actraiser, c'est vraiment le top !

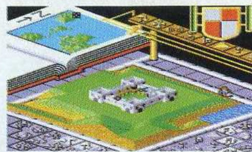




Offre d'emploi divine



Raaaahhh lovely ! La vie d'un dieu... farniente sur les nuages, comtempler des centaines de fidèles vouer un véritable culte à sa personne, accepter les offrandes, développer sa civilisation, décider de la pluie et du beau temps, la vie éternelle... ose me dire que cela ne te plairait pas ! Eh bien avec Populous, c'est le genre de contrat qu'on t'offre... ou presque. Tu joue bien le rôle d'un dieu, tu as bien des centaines de fidèles mais en aucun cas tu possèdes la vie éternelle et ton job consiste essentiellement à massacrer l'ennemi. Car dans Populous, tu n'es pas le seul dieu sur terre; un autre personnage t'en veux à mort et va tout faire pour t'envoyer en enfer. Un bon conseil, tu as intérêt à attaquer le premier si tu veux prendre l'avantage.



Le principe du jeu est simple : la carte d'un monde, toi placé au nord et l'ennemi au sud. Le gagnant est celui que détruit l'autre ! Plusieurs armes sont disponibles, toutes fonction de la puissance de tes pouvoirs, eux-mêmes fonction de l'adoration que peut te porter ton peuple. Plus il te vénère et plus tes pouvoirs augmentent. Alors, un bon conseil, favorise le développement de tes fidèles, tu en sortiras vainqueur. Facile, il te suffit d'être un brin hypocrite et de faire un grand sourire à ton peuple ! Non sérieux, tu dois surtout les aider à construire leur village. Ensuite, à toi de décider de provoquer un raz de marée dans le camps adverse ou untremblement de terre ou bien encore d'envoyer un chevalier trucider des dizaines d'hommes... Sans doute l'un des meilleurs jeux de stratégie jamais édité. Sortie prévu en fin d'année.

La revanche des pizzas !

They are back ! Décidément, avec Teenage Mutant Ninja Turtles, nos quatre tortues vengeresses ne sont pas prêt de prendre leur retraite, l'ennemi Shredder rôde toujours. Eliminer le méchant, c'est encore et toujours le même job qui t'es confié dans ce dernier (chronologiquement j'entend, nul doute qu'un numéro 5 verra le jour si celui-ci cartonne dans les ventes) épisode de la série. Pour leur première apparition sur Super Nintendo, les célèbres baffreuses de pizza ont fait les choses en grand. Pas question de se laisser impressionner par l'ennemi et nos tortues possèdent une panoplie de coups assez impressionnant. Tout les boutons du joypad sont utilisés et en plus tu peux utiliser des combinaisons de boutons pour des coups spéciaux.
Très proche de l'arcade, TMNT 4 se déroule selon un scrolling horizontal avec des boss de fin de niveau, ce qui ne veut pas dire que l'action soit monotone ou répétitive. Certains niveaux s'effectuent skate-board au pieds et d'autres encore nécessitent d'attraper les ennemis pour les renvoyer sur le boss. En bref, un super jeu d'arcade qui en plus peut se jouer à deux.





Sus au Dragon !

Prochain jeu à paraître de chez Elite, ce titre ne doit pas t'être complètement étranger puisqu'il s'agit d'un des ancêtres des jeux de café, sorti il y a quelques années sur vidéo-disque. Si tu connais un vieux troquet dans le coin (mais un vieux, alors !), tu as des chances de faire une partie. Son adaptation sur Super Nintendo est très libre, le système de jeu originel ayant été abandonné, à la grande joie des connaisseurs de l'original. En effet, en arcade, le joueur se bornait à donner des directions au personnage via une manette et assistait ensuite à des scènes animées d'une grande beauté mais totalement inintéressantes. Sur Super Nintendo, changement de cap avec un classique jeu de tableaux dans lequel tu diriges Dirk, le héros du jeu, à ta guise. Que dire d'autre sur le jeu sinon que les "graphes" sont superbes (surtout ceux de l'avant-plan), les bruitages honnêtes et la maniabilité du personnage assez bizarre. Dirk apparaît très expensif dans le moindre de ses mouvements et possède une grande inertie. Voilà, tu en sais un peu plus sur le jeu, test le mois prochain.



Foot toujours !

Amis footeux, bonjour ! Je sais que vous êtes nombreux et que bon nombre d'entre vous ont fait le tour de Super Soccer. Pas de panique, les drogués du ballon rond vont de nouveau pouvoir s'éclater avec Kick Off sur Super Nintendo. Il s'agit encore d'une adaptation mais à partir de la version micro, cette fois-ci. Déjà sorti sur Nes et Game Boy, Kick Off sur Super Nintendo est sans nul doute la meilleure cartouche des trois. Le jeu est beaucoup plus rapide, les graphismes bien plus lisibles et les joueurs, qui ont été redessinés, sont maintenant beaucoup plus reconnaissables. Prévu pour le mois de novembre, il faudra attendre encore un peu.



Ca swing, mec !

T'en as marre des espaces intersidéraux, des vaisseaux spatiaux et des mondes imaginaires peuplés de monstres en tout genre ? Alors fais comme moi, met toi au vert quelques heures avec ce jeu de golf, adapté de la version micro. Parlons peu mais parlons bien, PGA Tour Golf est très complet, gère les conditions climatiques, propose une vue en 3D du green, suit la balle pendant son parcours comme le ferait une caméra de télévision...
Mais la vraie nouveauté de ce jeu, c'est l'utilisation permanente du mode 7 de la Super Nintendo. Le terrain est en 3D bitmap et tous les mouvements sont gérés de cette façon, bluffant non ? Et même si la qualité graphique est en deça des habituels jeux de golf (la résolution du mode 7 n'est pas très élevée), le résultat est assez époustouflant et offre un réalisme très important. Plus de détails le mois prochain.



TEST

JOE & MAC

"Un seul être me manque et tout est dépeuplé". Et là, ce n'est pas un seul mais deux êtres qui manquent. Deux êtres exquis aux rondeurs affriolantes, aux gloussements rauques mais suaves tout à la fois, aux caresses et attentions délicates pour leurs mâles. Joe et Mac ont perdu leurs préhistoriques moukères et la simple idée de devoir faire leur popote eux-mêmes les rend marteaux. Sans parler des manques de tendresse !

Quelque part sur terre, il y a plusieurs millions d'années... Imagine un paysage vert et chaud peuplé d'animaux de toute sorte. C'est le soir, le soleil rougeâtre ne sait pas encore couché, la chaleur est moite et tout à coup dans la jungle sauvage, impitoyable, des cris de douleur insoutenables montent dans les cieux étoilés : "ma fée, ma princesse, ma vamp, ma lady, ma bonne, ma fille, ma poule, ma reine, ma mousmé, ma nymphe, ma sirène, ma diablesse, ma maîtresse, ouhououhou, où es-tu ?" Seul le silence répond à ces cris désespérés.

Oh Rage ! Oh Désespoir !

Il faut se rendre à l'évidence, les "meufs" de Joe et Mac ont été kidnappées !
Par qui ? Pourquoi ? C'est ce que nos deux manieurs de massues vont tout faire pour découvrir.
Et les voilà partis à l'aventure dans un monde possédant 10 niveaux gardés par des dinosaures plus méchants, horribles, repoussant et énormes les uns des autres. Armé d'une simple massue, tu te frayes un chemin parmi tes ennemis "cromagnonnesques". Tu cognes aussi sur des dinosaures, et même sur des oeufs de dinosaures à la recherche d'armes ayant une meilleure puissance de frappe (feu, os, roues...).
Joe & Mac est un jeu des plus classiques : tu avances, tu frappes, tu récupères les bonus, tu combats contre les monstres de fin de niveau (certains font plusieurs écrans de jeu) et tu recommences. Tout juste les filles du village, libérées par tes soins, viennent-elles t'embrasser après chaque niveau en guise de remerciement. Voilà pour l'exotisme !



Le plus valeureux des 2 a droit à un baiser de le jeune fille, l'autre, lui a tout juste le droit de faire la grimace.



J'explique, d'abord tu cognes l'autre homme des cavernes ensuite tu prends la bouffe. Bon appétit !

Euh... et c'est tout ?

Alors, je sais, tu vas me dire que c'est un peu juste au niveau de l'intérêt et que la technique se doit donc d'être d'enfer pour rattrapper la sauce. Eh bien, tu ne seras pas déçu, car le point fort de Joe & Mac, c'est bien sa réalisation. Les graphismes criant de vérité, te sautent à la figure et recréent parfaitement l'ambiance préhistorique tant par ses décors que par ses couleurs attrayantes. Les bruitages sont également à la hauteur et les animations des personnages bien rendues.
Joe & Mac comporte, en plus, des petites options qui méritent le détour. Si tu veux échapper à un coup par exemple, sache que nos héros peuvent faire une roulade en mettant le joypad 2 fois dans la même direction. Le jeu à deux est possible, ce qui est un vrai plus. Soit tu choisis de faire équipe avec ton partenaire, soit tu choisis de le frapper allègrement, histoire de t'attirer les faveurs de toutes les nanas de fin de niveau.

Il faut souffrir pour être aimer !

Le chemin est long est difficile, alors prends ton courage à une main (à cause de la massue) et frappe aussi fort que tu peux. Un jeu complètement massue !

Régis Crochet



Un petit conseil, montes sur le dos de ce dinosaure, cela te permettra d'abattre les deux ennemis plus facilement, ensuite fait un saut périlleux pour prendre l'autre homme par derrière.

LES BOSS



Boss 1 : malgré son apparence, il ne te posera aucune difficulté.



Boss 2 : oh ! une plante carnivore, décidément on aura tout vu dans ce jeu.



Boss 3 : dans cette position, on croirait avoir à faire à un ange, mais ce n'est pas le cas.



Boss 4 : qu'ils sont beaux ces dauphins, mais si tu veux progresser tu dois les tuer.



Boss 5 : attention, ses attaques sont parfois fulgurantes et surtout très puissantes.



Boss 6 : bien que les mammouths soient de paisibles herbivores, celui ci est bien décidé à te tuer.



Les falaises : endroit idéal pour faire de l'alpinisme, mais dans ces conditions, il est très difficile de pratiquer ce sport.



Même dans les arbres, tu ne resteras jamais un instant tranquille, ici abeilles et hommes t'agressent ouvertement.

Elite 1 à 2 joueurs BANZZAÏ

ARCADE / ACTION

89%	GRAPHISME
84%	ANIMATION
85%	SON
81%	JOUABILITÉ
89%	DURÉE DE VIE
84%	INTERET

● C'est encore meilleur à deux !

TEST SNIN

U.N. SQUADRON

Burps ! Bêêrk ! Broûûtch ! J'ai un p'tit mal au cœur, moi ! je vais m'poser dans la clairière pour m'éclaircir l'estomac. Eviter le mal de l'air, tel est le premier challenge de UN Squadron, tant le jeu est rapide et les sprites nombreux. La technologie de la Super Nintendo est exploitée à fond. Avec tout ces avions partout à l'écran, volant dans tous les sens, crachant des missiles et des bombes, des bruitages de tirs et d'explosions en permanence.

Centre aéronaval de UN Squadron - 24 août 1999 - 15h24

– Extrait de l'enregistrement du pilote R. Crochet à son arrivée à la base –

" Bienvenue à la base U.N. Squadron, Régis ! Alors, il paraît que tu n'as pas froid au yeux, que tu as l'esprit clair et des nerfs d'acier. Tant mieux ! ... Ancien combattant du Viet-Nam et de Corée également. Well ! Un brin nostalgique, non ? La vie en charentaises, TV, bobonne, c'est pas ton truc. Banco, j'ai un good job pour toi, mais j'te préviens, c'est le genre de truc où l'on y laisse facilement sa peau...
OK, ok, c'est pas la peine de me raconter tes meilleures "opé", j'te crois, j't'engage. T'es sans doute l'homme de la situation, mais avant d'aller faire le caïd, je dois te "brieffer" sur le genre de mission (très particulière) que tu viens d'accepter.
Tu dois t'en douter, ça se passe dans les airs, mais cette fois, tu troques ton vieux manche d'hélicoptère contre les commandes ultra-modernes de notre dernier jet de combat. A chaque victoire, tu récolteras un max de pognon, histoire d'acheter le droit d'utiliser un autre de nos jets et de t'équiper avec de nouvelles armes. T'as intérêt à faire gaffe et à manier ces engins avec douceur, c'est plusieurs millions de dollars que tu auras entre les cuisses, mon gars. Excitant, non ? Auparavant, tu dois choisis ton co-pilote, parmi trois, choisis le bon !
OK... ton objectif, maintenant : réduire en poussière l'organisation Projet 4, une armée de mercenaires installée au pays d'Aslan (si tu veux savoir où ça se trouve, t'oublies, c'est même pas répertorié sur les cartes).
Maintenant, tu as quatre minutes très exactement pour enfiler ta combinaison et prendre ton casque. On se retrouve au hangar ! "

– Fin de l'enregistrement –

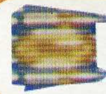

Le F14D Tomcat n'est pas adapté pour les combats au sol mais n'en reste pas moins un excellent avion.

Les quelques lignes qui suivent sont issues du carnet de bord de notre valeureux pilote et de la boîte noire de son avion, retrouvé en flamme en plein desert.
" ...U.N. Squadron fut pour moi la plus belle missions que l'on m'ait confié avec une réalistion sans reproche : des graphismes d'un réalisme à couper le souffle me rappellant mes plus belles campagnes Viet-Namiennes, des ennemis par centaines (dur, dur de survivre !) tentant de te réduire en poussière de métal. Quant à la maniabilité de l'avion, rien à dire, seuls les meilleurs resteront dans les cieux. Même remarque pour l'animation, il faut féliciter les programmeurs, c'est au top !..."

On sait maintenant que la mission a échoué, la dernière poignée de mercenaires se terrant dans la base souterraine a réussi à résister à notre meilleur élément. Dans quelles conditions a-t-il péri ? On ne le saura sans doute jamais. Frissons ! Nous devons maintenant nous mettre en quête d'un autre pilote... Sera-ce toi ?

Régis Crochet

LES BONUS


Le Power-up orange augmente ton POW (puissance de feu) de 1.


Le Power-up bleu augmente ton POW de 3.


Ce bonus augmente ton nombre d'armes spéciales.


Voici un réservoir de carburant qui t'ajoute de l'nrj.


L'Etoile ajoute 500 $ sur ton compte.


L'Unicorn te rends invincible pendant un court moment.



Le Mech détruit tous les ennemis à l'écran.

LES BOSS

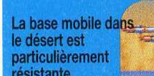

Pour battre le premier boss il te suffit de rester en bas et de tirer.


Le point faible du boss de la forêt est la tourelle qui balance des missiles.


Dans le ciel, tu auras affaire à 3 bombardiers ultra-rapides.


Un destroyer ultra-armé t'attendra sur l'eau belle et claire.


Le Stealth est un adversaire redoutable et très bien armé.



La base mobile dans le désert est particulièrement résistante.


Ce petit sous-marin nucléaire est assez facile à avoir.



Dur dur, la vie d'un héros. Deux hélicos qui te foncent dessus et un tank embusqué dans une caverne : bonne chance !

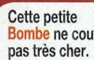

Le F8E Crusader est l'avion que tu auras au début du jeu, il est assez moyen.


Le F20 a plus de possibilités d'armement que son petit frère à gauche.

LES ARMES

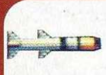

Le GunPod tire en haut à droite. Il te servira à l'avant-dernier niveau contre le boss.


Le Sailing Missile tire une poignée de missile vers le haut. Utile à l'avant dernier niveau.



Cette petite Bombe ne coute pas très cher. Utilise-la au maximum.

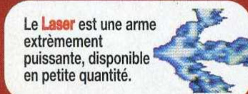

La Bombe au napalm enflamme le sol sur une bonne surface.


Les missiles Phoenix suivent tous les ennemis comme des petits chiens.


Le Falcon est un missile air-sol assez puissant.


Le Cluster balance des charges explosives autour de ton zinc.


Le Bullup tire des missiles devant ton avion, dans 5 directions.


Le Laser est une arme extrêmement puissante, disponible en petite quantité.


Le Mega Crush est très cher car il détruit tout à l'écran.


Le Super Shell, une arme destructrice qui perce ses cibles.



Dans les airs, en plus des vagues d'ennemis qui se succèdent, ces gros navions te balanceront des "missiles-grapins" que tu dois détruire. Ensuite seulement, tu pourras t'attaquer aux chasseurs bombardiers.

Capcom
1 joueur
BANZAÏ

ARCADE / ACTION

GRAPHISME	91%
ANIMATION	93%
SON	87%
JOUABILITÉ	85%
DURÉE DE VIE	90%
INTERET	**88%**

● A ce jour, le meilleur shoot'em up sur Super Nintendo

NES TEST

THE FLINTSTONES

Le dinosaure est, chacun le sait bien, le meilleur ami de l'homme préhistorique ! Et lorsque tu apprends qu'un infâme et prétendu docteur a kidnappé les dinosaures domestiques appartenant aux Flintstones, tu te prends un coup de sang (chaud) pour sauver ces bestioles antédiluviennes à sang froid.

Tu connais sans doute le célèbre dessin-animé intitulé "Les Pierrafeu" (The Flinstones in english) : les revoilà en jeu vidéo. Les Flintstones vivaient paisiblement jusqu'au moment où le Dr Butler fraichement téléporté du 30ème siècle arriva chez eux pour enlever leurs dinosaures domestiques et les exhiber dans un zoo. Car le Dr Butler veut faire du fric et qu'il n'a vraiment pas d'imagination. Maintenant, pour Fred, il s'agit de faire le chemin inverse pour libérer les malheureuses créatures. Fred doit absolument récupérer une foultitude d'objets pour permettre à Gazzo, vieille connaissance extra-terrestre des Flinstones (je sais, c'est un drole de nom pour un extra terrestre, mais c'est comme ça !) de construire une machine à remonter le temps. Et je te le donne en mille, Fred, c'est toi !
Ta reconstitution moléculaire terminée et ta peau de bête bien ajustée sur tes épaules, tu pars en quête. Voici pêle-mêle les dangers qui t'attendent : 5 cités peuplées d'animaux sauvages à traverser, des hommes des cavernes très hostiles à trucider, des tas de bestioles à occir, des gouffres à franchir, des boss de fin de niv... STOP ! T'as compris, je crois. Cela ne va pas être une promenade de santé.
Pour ce qui est du bon côté des choses, tu profites du dernier modèle de massue en vogue dans la région, en bois fossilisé avec les pics et tout et tout, et tu découvriras dans certains tonneaux divers bonus (vies, nrj) ou armes spéciales (limitées, il ne faut quand même pas rêver) qui te rendront le sourire. Autre avantage de ta mission, en plus de tuer à vue, tu pourras t'initier aux joies du basket-ball, histoire de récupérer (quand tu gagnes) certains pouvoirs très utiles dans les niveaux suivants. Je te donne un exemple : pour te déplacer sous l'eau, il te faut auparavant récupérer l'option nageoire. Bien sûr, ces nageoires sont assorties à ta peau de bête. Résultat, c'est très seyant ! Mais comme tu es plutôt du genre empoté (disons que tu n'as pas encore été touché par l'illumination divine) pour utiliser ces pouvoirs, tu devras faire appel à Gazzo. Il y en a certains, d'ailleurs, qui devraient, s'ils la rencontrent, ne pas manquer de sauter sur l'option cervelle (ceux qui sont en délicatesse avec leur comprenette).
Je te rencarde aussi sur la réalisation du soft, mais rapide : graphismes réussis bien que répétitifs – musiques agréables – bruitages assez pauvres et ennemis peu nombreux – maniabilité sympa. Dans l'ensemble, un bon jeu que l'éditeur aurait du faire sponsorisé par la SPA (société protectrice des animaux).

Régis Crochet



dois faire sauter les portes avec des bombes à retardement et trouver une mitraillettdois faire sauter les portes avec des bombes à retardement et trouver une mitraillett



Tu te balances sur une passerelle très étroite, ne tombes pas de là sinon tu tomberas dans un gouffre sans fin.

LES BOSS

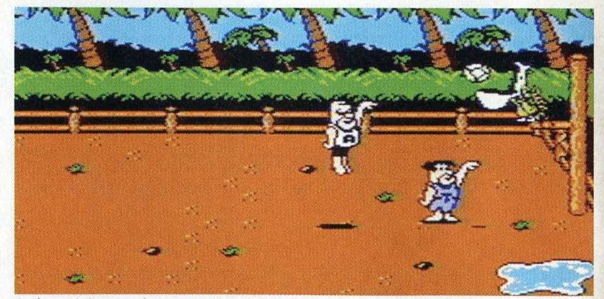

Ce boss se défendra avec des noix de coco et ses puces qu'il t'enverra.


Je ne saispas si c'est le monstre du Lockness mais il n'a pas l'air très acceuillant.


Ce barbare te donnera des coups de massue comme swcharzy.



Fais attention au bandit qui se cache dans la maison, il n'hésitera pas à te tirer dessus. Un bon coup de massue lui règlera son compte.


Après avoir battu un boss, un petit match de basket t'est proposé, tu dois le vaincre si tu veux gagner le prix qui pourra t'être très utile.

LES BONUS


Ce petit bonus te permettra d'envoyer des flèches.


Ce cornet te donne un coeur supplémentaire, cela alongera ta durée de vie.

Une vie supplémentaire, n'oublies pas de la prendre car elle est très rare.



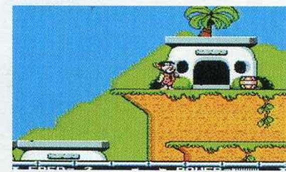
Eh un hamburger pour accroître ta puissance de frappe, un !




Ce coeur te redonnera toute ton énergie.


Ce n'est pas du "time" mais de l'argent pour utiliser les armes et les prix que tu gagneras.


Un tas de bonus caché tu les atteindras en utilisant le ju!mper, de quoi se refaire une petite santé.


Un tonneau comprenant un bonus et aucun ennemis dans les parages, ceci ne me dis rien qui vaille.


Dans le bec de cet oiseau se trouve un bonus, dépêche toi de le prendre avant qu'il ne se referme sur toi.

Taito
1 joueur
BANZZAÏ

ARCADE / AVENTURE

81% GRAPHISME
84% ANIMATION
83% SON
85% JOUABILITÉ
86% DURÉE DE VIE

82% INTERET
● Un bon jeu de tableaux, c'est tout !

NES TEST

DISNEY ADVENTURE

Si vous n'avez pas encore visité EuroDisneyland, nous te proposons, pour patienter, de te lancer sur votre console dans les nouvelles aventures du plus célèbre héros de dessin animé américain, Mickey. Ce qui devrait te permettre d'avoir un avant-goût du parc où les enfants sont rois.

Dans ce jeu, Mickey et ses amis se révèlent, en fait, être des bourreaux d'enfants ; j'explique. A peine rentré dans le parc, l'on m'apprend que je dois dégoter 6 clés éparpillées au milieu des attractions ; sinon, je ne pourrais jamais ouvrir les portes du château enchanté pour voir le défilé. Il est fou ce Mickey ; en fait d'ami, il est plutôt l'ennemi public numéro1. Il y a lieu de réaliser un boulot surhumain pour apprécier la parade électrique.

C'est quoi ce job ?

Pour récupérer les clés, je dois mener à bien 2 missions, 3 simulations et, pour couronner le tout, je dois venir à bout d'un quizz. Autant dire les 6 travaux d'Hercule (petite faveur des dieux pour les juniors, parce qu'en fait, c'est 12).

Ce jeu est normalement pour tous les petits bambins comme moi, mais je trouve le jeu contrasté entre le bon (la partie plate-formes) et le moins bon (la partie simulation/réflexes).

La première partie présente de bons graphismes et des couleurs plus qu'agréables aux yeux, mais elle est vraiment difficile ; par contre, la seconde partie (simulation) propose de sales graphismes et des couleurs à faire peur à Dracula lui-même qui n'a, de plus, aucun intérêt. En plus la difficulté pour cette partie du jeu est également très importante.Dur, dur le jeu !

Les musiques varient très peu mais elle sont tout de même agréables.


UNe course de voitures où seul le meilleur en sortira, charmant non?

Pour mener le train à destination, tu dois slalomer entre pierres et passage à niveau.

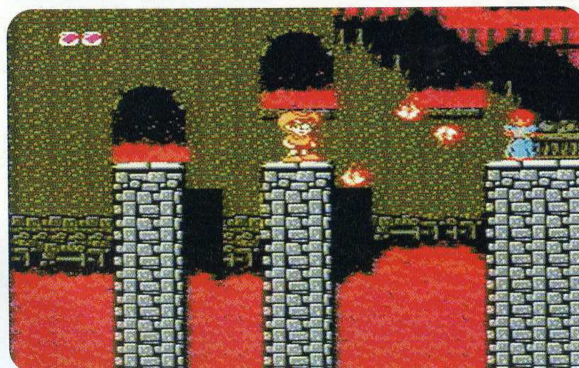


Cette maison hanté porte bien son nom, même les livres de la bibliothèques sont contre toi, c'est vraiment une drôle de maison !

Bon, oui, mais, alors, quoi ?

En résumé, ce jeu est loin d'être une réussite; soit trop difficile, soit trop facile, avec des graphismes inégaux et des musiques répétitives, Eurodisney pouvait raisonnablement rêver à meilleure promotion pour son parc. Gageons que le parc lui-même offre de meilleurs décors, une meilleure animation et nous donne, lors de notre visite de bien meilleures sensations.

Régis Crochet


Voici enfin une des 6 vilageoises capturées par les pirates, mais il reste encore 5 autres à délivrer, bonne chance, tu en auras besoin.

Capcom
1 joueur
BANZAÏ

ARCADE / ACTION

GRAPHISME	78%
ANIMATION	83%
SON	74%
JOUABILITÉ	75%
DURÉE DE VIE	83%
INTERET	76%

● Un jeu qui alterne le bon et le médiocre.

NES TEST

WIZARD & WARRIORS 3

Quand on se met en tête de zigouiller un sorcier, il faut le détruire en entier. Sinon on est quitte pour retourner au charbon. D'ou Wizard and warriors 3.

Rappelle-toi, tu avais bien cru t'en débarasser en lui donnant un bon coup d'épée dans le bide. Mais tu aurais du t'assurer l'avoir bien envoyé rejoindre ses ancètres définitivement.

Malheureusement, dans WW 2, tu n'as détruit que sa partie physique, l'esprit de Malkil est toujours VIVANT !

Et c'est reparti !

Allongé au soleil, sirotant un jus de fruits bien frais et matant les jolies p'tites poulettes, c'est bien toi, mais c'était il y a un mois. Aujourd'hui, c'est un bon souenir mais la réalité est beaucoup plus "hard". L'heure est au combat contre le sorcier Malkil car il est revenu et a, une fois de plus, imposé sa domination sur ton monde...

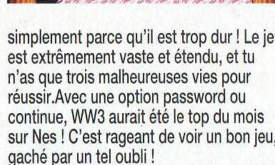
WW3 (appelons-le comme ça) est un jeu de plate-formes,"héroïc fantasy", mélangeant la baston et la recherche. Durant ta quête, tu vas faire des achats dans des magasins, bastonner des boss et tout le tralala habituel. Tu pourras aussi, en passant des épreuves, obtenir des vêtements de voleur et de magicien qui te donneront des caractéristiques supplémentaires.

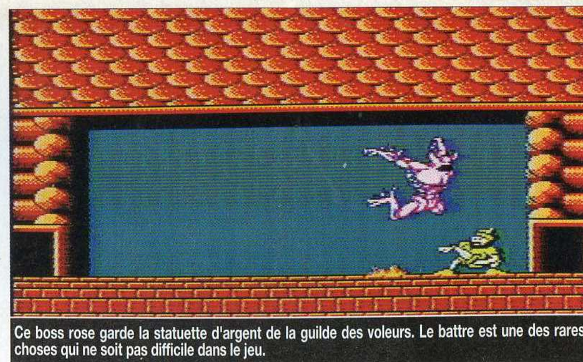
Ah les apparences...

Dans son déroulement classique, WW3 a tout l'air d'un bon jeu ; pourtant, il n'en est rien ! Technique ? non, là, tout est parfait. Les graphismes sont détaillés, voire très beaux, les musiques sont totalement dans l'ambiance moyennâgeuse. Alors, pourquoi WW3 est-il décevant ? Tout simplement parce qu'il est trop dur ! Le jeu est extrêmement vaste et étendu, et tu n'as que trois malheureuses vies pour réussir.Avec une option password ou continue, WW3 aurait été le top du mois sur Nes ! C'est rageant de voir un bon jeu, gaché par un tel oubli !

Lionel Vilner


Tu viens de trouver une statuette qui te permettra de faire l'épreuve de la guilde des uagiciens.




Ce boss rose garde la statuette d'argent de la guilde des voleurs. Le battre est une des rares choses qui ne soit pas difficile dans le jeu.



Une fois habillé en voleur, tu peux facilement passer ce gros mec.



Sur ton chemin tu trouveras des magasins, malheureusement, l'nrj est hors de prix : c'est un peu ridicule.

Acclaim
1 joueur
BANZAÏ

AVENTURE / ACTION

GRAPHISME	88%
ANIMATION	82%
SON	83%
JOUABILITÉ	75%
DURÉE DE VIE	89%
INTERET	74%

● Une superbe réalisation. Dommage, il manque l'option PassWord.



Tout va très mal à Detroit : le patelin est en banqueroute, les flics font la grève, les meufs sont vilaines comme des poux et une nouvelle drogue fait des ravages : le "nuke" (un mélange de coke et de nutella). Le genre d'ambiance à filer un bourdon maximum. Mais heureusement Robocop est là !

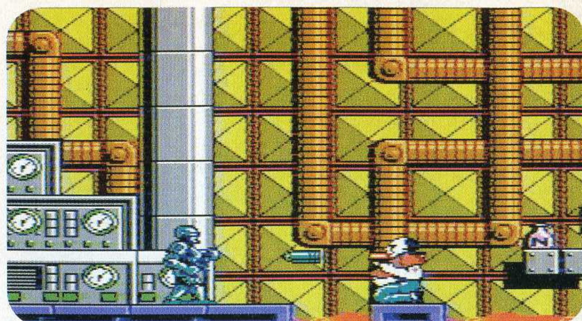
Et bien là ! tu aurais plutôt envie de rester des heures devant les séries débiles à la télé. Mais non... c'est à cause que le devoir t'appelle et courageusement, tu vas devoir enfiler les oripeaux de Robocop pour mettre fin à ce souk. Tout se déroule d'une manière plus que classique : un scrolling uniquement horizontal, des ennemis à descendre, des pièges à éviter... voilà donc les "plus". Dans chaque niveau tu dois absolument détruire 60% de Nuke et arrêter un minimum de 60% d'affreux jojos qui se rendront à la Loi. Si cette règle n'est pas respectée, tu devras faire tes preuves au stand de tir où le temps et les munitions te sont comptées. Ce jeu est carrément vicieux : les pièges sont infernaux et si tu ne découvres pas les passages secrets il te sera impossible de passer le niveau (ils contiennent un max de Nuke ! ; rapport au 60%).


N'oublie pas de détruire le "nuke" dans une proportion de 60% dans chaque niveau.

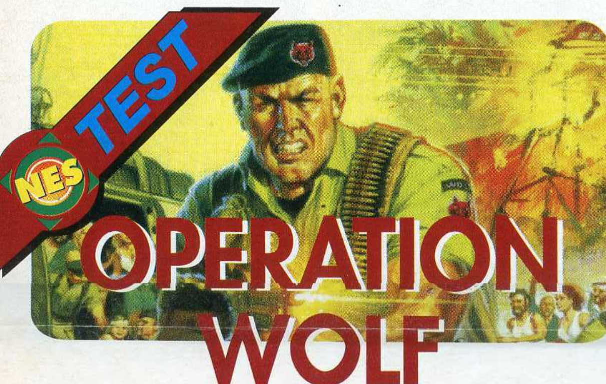
Au final ?

Voilà donc un jeu de plateformes qui n'apporte rien de nouveau, mais dont tout l'intérêt vient de la difficulté. En fait, c'est le premier jeu véritablement réservé à l'élite des joueurs... Un bon soft pour tester tes capacités, en somme !
Attends, attends... j'ai rien oublié là ? Il est comment techniquement ? Ben les graphs sont identiques à ceux de la Game Boy (la couleur en plus !), c'est à dire pas mauvais. Les ziques sont réussies, et un effet d'inertie rend la maniabilité difficile (Robocop glisse !) 50% homme, 50% machine, 100% flic, il ne te reste plus qu'à multiplier par la note du jeu est tu auras l'âge du capitaine !

Lionel Vilner


Début du niveau trois : les ennemis sont de plus en plus coriaces, notamment celui-ci avec son bazzoka. Déjà dur d'en arriver là !





J'ai séché les cours, j'ai oublié l'anniversaire de ma môman, j'ai perdu tout mon brouzouf, je suis devenu complètement zinzin, je mangeais plus, je dormais plus et je vous parle même pas de l'état dans lequel était ma meuf. C'était y a pas si longtemps quand Opération Wolf était en salle d'arcade...

C'est vous dire l'angoisse de môman, ma meuf et moi quand j'ai appris l'arrivée de O.W. sur ma NES chérie. Figurez-vous qu'elles sont ravies !
Elles sont ravies parce que la mission a le goût de celle du jeu d'arcade, les niveaux ont la couleur de ceux du jeu d'arcade, le principe a la même odeur que celui du jeu d' arcade... et pourtant on ne retrouve vraiment pas le jeu d'arcade ! `Les graphismes sont vraiments gerbants avec des couleurs mal choisies, on ne distingue rien du tout et la maniabilité au joypad est infernale.

Allez, un peu de zêle !

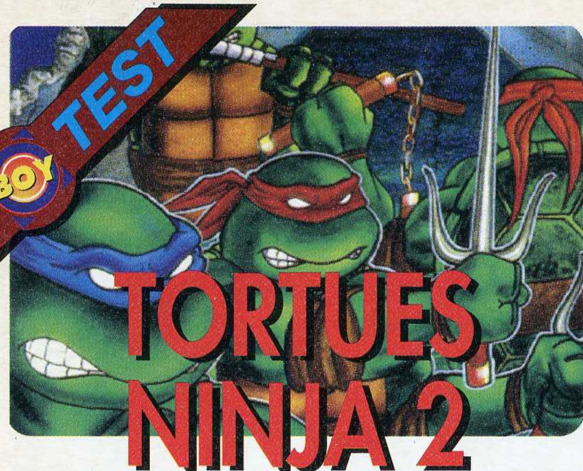
Heureusement pour toi que j'ai une conscience professionnelle, car je n'ai vraiment plus envie deparler de ce jeu. Enfin, sache que les bruitages ressemblent à peu près à ce qu'on entend dans un sanatorium et que tu dois terminer le jeu 4 fois (4 fois de trop !) pour en voir la fin. La mission était plutôt excitante, pourtant : avec, comme seule arme, un Uzi (un bon pistolet mitrailleur) et quelques roquettes, il faut se frayer un chemin dans une jungle hostile pour délivrer des otages. Ce jeu avait, en arcade, pour originalité de se jouer avec une reproduction de mitraillette, à infra rouge, ce qui le rendait réaliste au possible. Avec ce joujou, on mitraillait dans l'allégresse tous les adversaires à l'écran. Décidément, délivrer des otages, c'est plus mon job.

Lionel Vilner



Sur cette photo, tu peux distinguer quelques sprites en nombre limité (pas plus durantt tout le jeu, j'te rassure) sur un décor assez pauvre. Rien de bien alléchant !





Nom : Shredder
Qualité : Abruti total
Observations : N'a toujours pas digéré la branlée administrée par les intoxiqués à la pizza : j'ai nommé les célèbrissimes, les sublissimes, les illustrissimes, les immortellisimes tortues Ninja.
Et le voilà parti pour en prendre une deuxième !

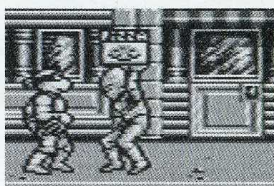
Il va donc, pour y échapper, unir ses forces à celles de Krang. Nos 2 compères ont enlevé la journaliste de charme, la jolie April, afin d'attirer nos héros dans un guet-apens. Il faut la délivrer ! Les plus célèbres "baffreurs" de pizza au monde vont donc traverser 6 niveaux truffés de "Foot" et d'ennemis divers qui se mettront sur leur chemin. La route sera longue et rude mais heureusement tu pourras recharger ton niveau d'NRJ en engloutissant... des pizzas bien sûr. Tu choisis au début de ta mission une des 4 tortues, et si l'unes d'entre elle se fait capturer, tu pourras la délivrer en triomphant du robot qui la garde après avoir battu le boss de fin de niveau. Les boss sont les mêmes que dans la première aventure, à l'exception d'un nouveau qui fait son apparition.

Merci du cadeau !

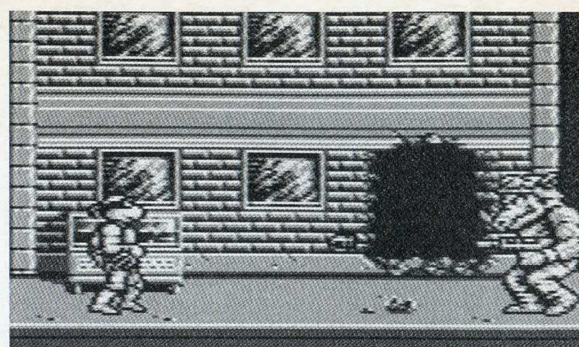
Le genre hyper-dangereux ! Non content d'essayer de te cramer avec son lance-flammes, il tente également de t'écraser en faisant la "boule", vielle tactique de combat issue d'un peuple juché sur une coline, dont j'ai oublié le nom, tentant de repousser l'ennemi. A noter que l'action se déroule dans divers lieux : rues, chantier, égouts...
Tortue Ninja 2 est un jeu particulièrement soigné (décors et personnages). Les bruitages et les musiques sont superbes et les commandes parfaites. Par contre, les façons dont les tortues marchent et dont les coups sont donnés, (seul le poignet est en mouvement) rendent le combat peu réaliste. Tout à fait passionnant tout de même !

Régis Crochet





Juste devant toi, un livreur de pizzas. Frappe-le et t'auras une réduc'.



Le premier boss. Surtout ne le bloque pas dans un coin car des mecs te balanceront des trucs par la fenêtre.



Le skate-board de notre tortue ressemble plutôt à un patin à roulette ; mais ce n'est qu'un avis personnel !

Konami
1 joueur
BANZAÏ
ARCADE / ACTION

GRAPHISME	87%
ANIMATION	76%
SON	83%
JOUABILITÉ	88%
DURÉE DE VIE	86%
INTERET	90%

● Un superbe jeu d'action sur Game Boy.



Le succès galactico-sidéral de Pacman a régulièrement excité la convoitise des éditeurs qui déclinèrent depuis maints ersatzs sur le thème, sans apporter grand chose de plus, la plupart du temps. Mr Do n'échappe pas au sort commun. Pire, il est beaucoup moins bien, ce qui 10 ans plus tard, constitue un handicap qu'il devrait avoir beaucoup de mal à surmonter.

Ocean
1 joueur
BANZAÏ
ARCADE / ACTION

GRAPHISME	69%
ANIMATION	70%
SON	66%
JOUABILITÉ	64%
DURÉE DE VIE	82%
INTERET	71%

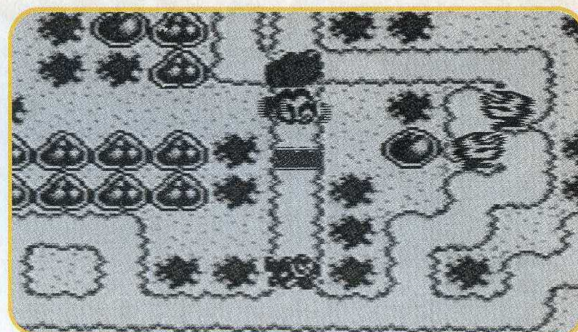
● Une pâle copie de l'original Pac Man.

Notre héros, cette fois, est un goinfreur de sucreries dont la préférence va aux cerises qu'il affectionne plus que tout au monde. La vie n'est pas si facile pour notre baffreur de fruits professionnel puisqu'il est opposé à des monstres, qui eux, détestent les fruits et qui préfèreraient le croquer, lui, tout simplement. Finir digéré par les sucs gastriques d'une espèce mutante, plutôt mourir ! Voilà un sort affreux qu'il va vouloir éviter à tout prix. Pour se défendre, il dispose d'une balle avec laquelle il peut les dégommer et également de pommes, éparpillées sur le parcours (map), destinées à un but identique. De temps en temps tu trouveras également sur la map des bonus qui ressemblent en fait à des sucreries ; ceux-ci te donneront des points supplémentaires.

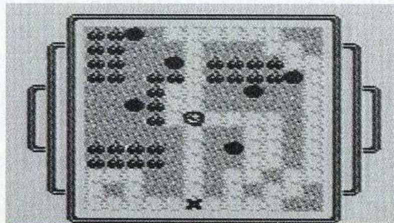
C'est plutôt moyen !

La réalisation n'est pas fantastique : les graphismes sont miniscules et ils auraient surtout pu être plus clairs, ça craint ! La jouabilité n'est pas extraordinaire car la boule que tu envoies met près de 3 secondes à revenir une fois qu'elle a touché son but. Quand tu sauras qu'en plus, l'écran "scrolle" en même temps que la progression du héros (ce qui rend le jeu difficilement prévisible lorsqu'un ennemi arrive par le haut) et que, pour couronner le tout, les bruitages sont assez stressants, tu comprendras mieux le bien-fondé de mes remarques d'introduction. Ah j'oubliais ! un autre petit détail d'importance : tes ennemis sont largement plus rapides que toi. Usted a comprendido ?

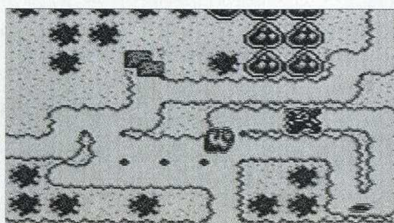
Régis Crochet



Le premier tableau, essaye de récolter des lettres pour avoir une vie, mais attention les "bouffe tout" sont beaucoup plus rapides que toi et n'hésiteront pas à te réduire en morceaux !



Le bouton start du jeu te permet de voir le tableau de dessus et de faire le point sur la situation !



Cerises en haut, "bouffe tout" (ennemis) à gauche ; à vous de faire le choix.

BOY TEST

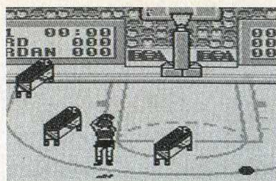
JORDAN VS BIRD

La Game-Boy a un écran noir et blanc. Idéal pour accueillir l'ébène avec le fameux Michael Jordan, l'homme volant et l'ivoire avec Larry Bird, le joueur le plus titré de la ligue américaine, véritable championnat du monde. Car c'est de basket qu'il s'agit, façon "Dream Team", les Jeux Olympiques, tu n'as quand même pas raté ça !

Ces deux joueurs avec Magic johnson brillent plus particulièrement au sein de cette équipe de rêve, composée des plus talentueux joueurs professionnels américains, qui nous a enchanté aux J. O. Sur la Game Boy, nos deux champions sont évidemment bien dessinés et facilement reconnaissables.
Comme tu le pressens sûrement, ce soft te donne donc l'occasion de diriger l'un de ces deux grands champions dans un défi ultime sous les paniers. Imagine, tu vas enfin réussir tes shoots pratiquement "finger in the noise" (les "doigts dans le nez" pour les anglophobes). Alors, saute de ton lit, enfile tes "nike" toutes neuves (tu prononces "naïki" si tu veux pas passer pour un plouc !) et prépare-toi.

Ca y est, t'as tes shoes ?

Ce jeu est complet, tu as 2 types de compétition : contre ton pote, mais néanmoins adversaire Bird, tu peux soit tenter le "un contre un" ("one a one" pour les anglophiles), ou alors les 3 points dans lequel Bird excelle. Et Michael me diras-tu, t'en fais pas il est toujours aussi doué pour les smashs. Sensation encore renforcée par l'animation "impec" des joueurs, ni trop rapide, ni trop lente. En revanche,


Dans le 3 points "contest", Bird doit montrer ses qualités en la matière.

côté son, carton rouge ! C'est la "cata" avec à peine quelques sons audibles de temps de temps, comme si ta Game boy s'était brusquement enrhumée.
Allez, on oublie très vite les bruitages pour se concentrer sur le rendu du terrain, vu de face avec tout ses détails : ligne des trois points, ligne de la raquette... Rien à redire !

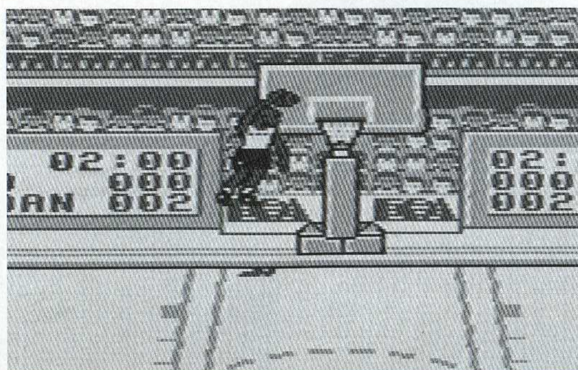
De la graisse sur les doigts.

Pour moi, tout serait parfait si ce n'est les cris de désespoir de Lionel qui n'apprécie pas outre mesure la maniabilité du jeu. Il est vrai que je me suis un peu emmélé les paluches au début mais tout est très vite rentré dans l'ordre. C'est une simple question d'habitude. Quant à Lionel, disons qu'il préfère les shoot'em up... Le ballon est maintenant entre tes mains, c'est à ton tour de briller et de jouer les grandes stars.

Régis Crochet



Le plus intéressant dans ce jeu est sans doute le "one on one" qui t'oppose à un coriace adversaire.



Il est dommage que sur le petit écran de la Game Boy, on ne distingue pas bien les beaux smatchs de Jordan.

Electronic Arts
1 joueur
BANZZAÏ
SPORT
76% GRAPHISME
85% ANIMATION
38% SON
69% JOUABILITÉ
82% DURÉE DE VIE
77% INTERET
● Un face à face un peu trop limité.

BOY TEST

SHADOW WARRIORS

Salut mon gars, je suis Ryu le terrible Ninja. Je me propose de passer un bon deal avec toi. On fait équipe, toi et moi. Si t'es un pro de l'action, tu risques d'être déçu que le vilain Gulf ne nous résiste pas plus longtemps. Par contre, si t'es nouveau dans le milieu, on va faire un brin de causette histoire de mettre au point notre tactique.

D'habitude, je me sors des situations délicates tout seul mais cette fois-ci j'ai un p'tit problème. Y'a un gros mec qui vient de prendre le contrôle des USA (rien que ça !). D'ordinaire de bon fond et d'un naturel cool, ce genre de situation a le don de m'énerver et de me faire sortir de mes gongs. Alors, je t'explique vite fait bien fait mon plan : j'ai mis de côté quelques armes sympathiques, j'ai cultivé ma forme physique et j'ai repassé mon kimono tout neuf. Maintenant j'attends que tu prennes les commandes de ta Game Boy pour m'aider à aller botter le derrière de cet empereur de pacotille J'ai nommé l'abominable Gulf.

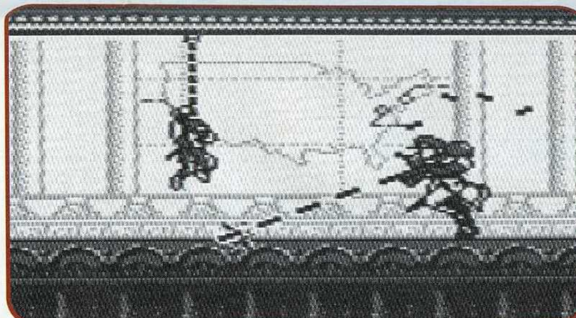
Ok, tu me suis ?

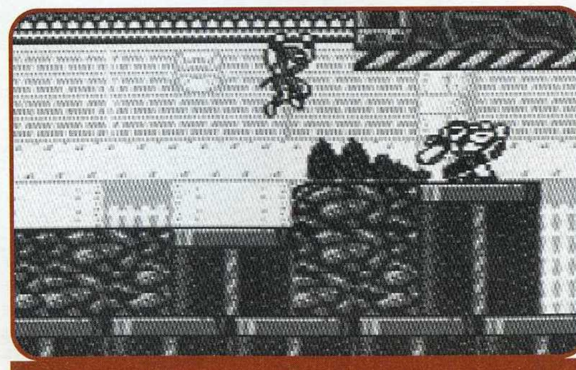
Dès que l'on commence à jouer à ce jeu de plateforme-baston tu verras, on sent tout de suite qu'un certain soin y a été apporté Le premier niveau démarre carrément sur fond de scrolling différentiel et les 5 musiques (car il y a 5 niveaux) sont superbes. La maniabilité est parfaite malgré le nombre important d'action que je peux effectuer : me servir de mon sabre, faire des sauts périlleux, lancer un filin au dessus de moi pour m'accrocher au plafond, utiliser de la magie destructrice (limitée en nombre)...
Au cours de notre périple, tu trouveras des espèces de boules. Alors un conseil, tu frappes dedans, ça me fera plaisir ! C'est le seul moyen de récupérer des trucs assez intéressants, nrj, magie, vie en plus... De quoi me faciliter grandement la vie, tu t'en doutes surtout quand je devrais affronter les boss. Voilà maintenant, tu es au parfum !

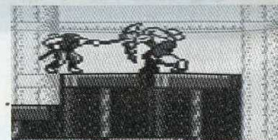
Attend, attend !

Eh ... pas si vite... où tu vas ! Avant de te lancer tête baissée, observe bien le jeu et tu remarqueras des graphismes étonnants pour notre Game Boy et surtout cela te permettra de découvrir des passages secrets et des bonus.

Lionel Vilner


Voici le garde du corps personel de Gulf. Grace à ton grappin tu lui échappes mais attention : il sait tirer vers le haut !


En étant accroché sur un plafond, tu peux te déplacer. Utile pour surprendre un adversaire.


Ce gros dur se protège avec son bouclier. Attend qu'il le baisse pour frapper.


1er niveau, c'est l'agression directe : un "scrolle" différentiel te pète à la figure !

Tecmo
1 joueur
BANZZAÏ
ARCADE / ACTION
83% GRAPHISME
85% ANIMATION
89% SON
90% JOUABILITÉ
75% DURÉE DE VIE
79% INTERET
● Très bon jeu d'action malheureusement trop facile.

Après l'immense succès de RAINBOW ISLANDS voici la suite tant attendue...





BUB et BOB

les héros de
BUBBLE BOBBLE et de RAINBOW ISLANDS
sont de retour pour une troisième aventure.

Vous allez passer des heures devant vos écrans pour découvrir les innombrables tableaux de PARASOL STARS. Avec votre paraplule, il faudra utiliser l'eau, le feu, les éclairs et les étoiles pour repousser es vagues d'ennemis. Chaque tableau regorge d"ennemis différents et de gros monstres envoyés par leur chef diabolique: Chaostikhan. Vous pouvez jouer seul ou à deux à travers plus d'une centaine de tableaux.
Il vous faudra être très habile pour percer le secret de PARASOL STARS.

Nintendo®

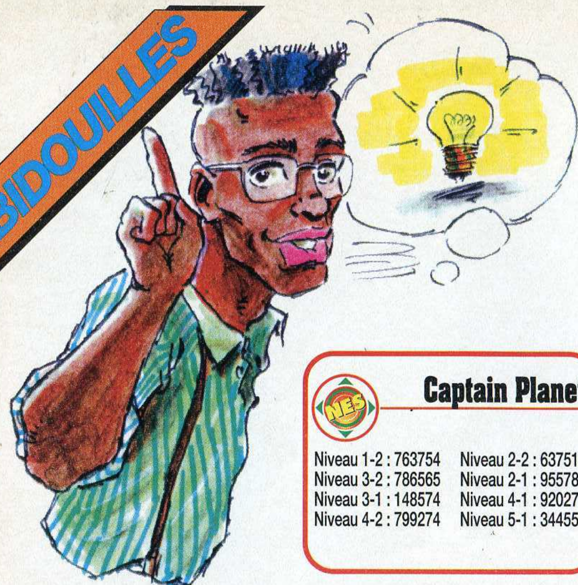
PARASOL STARS RAINBOW ISLANDS — GAME BOY — ocean

TAITO

ocean®

The NAME Of The GAME

OCEAN SOFTWARE LIMITED
25 BOULEVARD BERTHIER
75017 PARIS
TEL: (1)40539286
FAX: (1)42279573



Addams Family
SNIN

Entre le code 11111 pour commencer le jeu. Tu te retrouveras dans le hall de la maison avec 0 vie mais dès la 1ère fois que tu meurs tu auras 99 vies.

Bad Dudes
NES

Quand l'écran de présentation apparaît appuie sur A, B, Bas, Haut sur le paddle 2 puis START sur le paddle 1 tu auras 64 vies.

Batman
BOY

Pour avoir le "sound test" appuie sur Haut et Droite en même temps et START

Boulderdash
NES

Premier niveau:	Second niveau :
Stage 1 : 423480	Stage 1 : 382490
Stage 2 : 635870	Stage 2 : 457397
Stage 3 : 432579	Stage 3 : 840137
Stage 4 : 840967	Stage 4 : 864111
Stage 5 : 995065	Stade 5 : 225378
Stage 6 : 752053	Stage 6 : 827100

Burai Fighter Deluxe
BOY

Les armes que tu dois utiliser.
Niveau 1 : les rings.
Niveau 2 : n'importe quelle arme.
Niveau 3 : les rings.
Niveau 4 : n'importe quelle arme.

Captain Planet
NES

Niveau 1-2 : 763754 Niveau 2-2 : 637511
Niveau 3-2 : 786565 Niveau 2-1 : 955783
Niveau 3-1 : 148574 Niveau 4-1 : 920272
Niveau 4-2 : 799274 Niveau 5-1 : 344551

Captain Skyhawk
NES

Pour faire marcher le jeu au ralenti fais : Bas et Select en cours de niveau 3.Pour revenir normal fais : Haut et Select.

Duck Tales
BOY

Sur le niveau de la lune trouve la vie supplémentaire puis va voir flagada et dis lui "oui". Puis refais le niveau pour une vie de plus. Tu peux faire ça plusieurs fois par niveau.

Dynablaster
BOY

Quelques password pour le jeu.
Jeu A :
LL1P4161, 6LRR61CR, L62Q3Q!G, LM8NTD6W, MSQQS1C1, L6123=6W, L628T=6W, T58NTF5D, 6MQQS1CR
Jeu B :
F1JD2KH2HJ 3LF11H2H2J
F1NMKLPPCJ KGCMKGKGN
NMJD2HKL3N F1KGMCPCPJ
OBBOBLGBOJ GLF13NMOBJ

Dragon Ball
NES

Pour changer de niveau, appuie sur le bouton B de la seconde manette. Pour augmenter les points de vies, met le joypad en bas sur la seconde manette.
J.Pascal Poujoulet

Ghosts & Goblins
NES

Choisir ton niveau : la manette à droite relache et fais B, B. Ensuite Haut, relache puis B, B, B et gauche. Encore B, B, B et bas. Et une derniere fois B, B, B, et START. Tu seras enfin dans un menu ou tu te diriges (avec brio) avec les touches A et B.

Gremlins 2
NES

Niveau 1-2 : BVFK
Niveau 2-1 : DXNH
Niveau 2-2 : CGNW
Niveau 3-1 : NJTD
Niveau 3-2 : ZFPJ
Niveau 4-1 : SHMC
Niveau 4-2 : VLBB
Niveau 5-1 : NXRD

Gunsmoke
NES

Appuie sur A, A, A, A et droite 2 fois.

The Hunt For Red October
NES

Pour passer au niveau suivant, à n'importe quel endroit du jeu appuie sur A, B, SELECT, droite, gauche, droite, SELECT, B, A, B, B, A. Mais cela ne marche qu'une fois par jeu.

Hyper Lode Runner
BOY

Pour jouer n'importe quel niveau entre QM-0388 et appuie sur START.

Ironsword
NES

Prend n'importe lequel de tes mots de passe que tu as obtenu et met un N en 5 ème position. Tu auras 3 vies de plus.

Isolated Warriors
NES

Quelques codes sympa : 1227, 4126, 0948, 2168, 0666, 1192.

Jackie Chan
NES

Sur l'écran de présentation "reset" 3 fois et appuie sur Haut, Haut, Bas, Bas, Haut, Bas et boutons B et A sur le controleur 2. Pour avoir des "continu" infinis met le joypad vers le bas quand tu meurs.

Kicle Cubicle
NES

Niveau 10 : ITXG bLCE
Niveau 15 : LGDa DBBQ
Niveau 20 : NIEh VLBK
Niveau 25 : RX5h KKCB
Niveau 30 : TJBY EGCe

Knight Rider
NES

Pour sélectionner un niveau appuie sur A, B et Bas tout en appuyant sur "reset". Quand Devon apparaît sélectionne MISSION ou DRIVE et utilise Haut et Bas pour choisir ton niveau.

Low G Man
NES

Pour accéder au sound select entre ce code : SONG
Niveau 2 : MICH
Niveau 3 : ELLE
Niveau 4 : ISAC
Niveau 5 : BILL
La fin : YES et HEART
Challenge niveau 1 : MARU
Challenge niveau 2 : TERU
99 Vies : SHOT

Mario Golf
BOY

Sur l'écran de présentation appuie la diagonale HAUT GAUCHE et START.

Nitendo World Cup
BOY

Match 2 : 224
Match 3 : 033
Match 4 : 530
Match 5 : 363
Match 6 : 172
Match 7 : 429
Match 8 : 561
Match 9 : 513
Match 10 : 971
Demi finale : 086
Finale : 016
Argentine : 62
Italie : 33
Bresil : 51
Espagne : 38
Allemagne : 13
Usa : 31
Hollande : 41
England : 45
Japon : 59
France : 26
cameroun : 54
Urss : 17
Pour jouer en match 3 avec les USA par exemple le code à taper sera : 03331

Q Bert
BOY

Pendant l'ecran de presentation fais droite, Haut, B, A, Bas, Haut, B, Bas, Haut, B et tu verras une sequence animée avec le petit personnage.

R-Type
BOY

Pour changer de niveau, quand tu es sur l'écran de présentation appuie sur BAS et SELECT en même temps.

Rainbow Island
NES

Pendant la page d'intro, quand la phrase "press start" s'affiche appuie sur gauche, B, droite, Haut, Bas, gauche, droite, B pour sélectionner un niveau pour t'entrainer.

Snoopy's Magic Show
BOY

Essaye ces codes :
BT1I BYBB VAnt V5yo 7YNV ZQJ7
BY12 TToTBYyo BTBA OT17 CD1D

Super Mario Land
BOY

Niveau 1-3 : tuyau 14
Niveau 2-1 : tuyau 2
Niveau 2-2 : tuyau 4
Niveau 3-1 : tuyaux 3 et 11
Niveau 3-2 : tuyau 9
Niveau 3-3 : tuyau 3
Niveau 4-1 : tuyaux 1 et 44
Niveau 4-2 : tuyau 18

Teenage Mutant Ninja Turtles
BOY

Quand tu vois l'écran de sélecteur de niveau appuie sur A et B en même temps et une phrase apparaît sur l'écran. Choisis-le ? Et appuie sur START. Maintenant tu peux jouer n'importe lequel des 3 jeux bonus.

The Adventures Of Lolo 2
NES

Niveau 1-5 : PRPJ Niveau 6-2 : HYKL
Niveau 2-2 : PLPY Niveau 6-5 : HTKV
Niveau 2-4 : PGPG Niveau 7-2 : HKKH
Niveau 3-2 : PMBP Niveau 7-5 : QQDD
Niveau 3-5 : PDPQ Niveau 8-2 : QRDJ
Niveau 4-2 : HPPP Niveau 8-5 : QCDZ
Niveau 4-5 : HVKT Niveau 9-2 : QZDC
Niveau 5-2 : HBKM Niveau 9-5 : QJDR
Niveau 10-2 : QDDQ
Pour aller au dernier niveau et rencontrer le King : VQTD
Pour aller dans les pièces spéciales : PROA, PROB, PROC ou PROD

The New Zealand Story
NES

6 vies après le continu : IAEGNPZA
9 vies après le continu : AAEGNPZE
Super saut : XYKTISKN
Continu infini : GZEKXPVS
Niveau 2 : GZVKAUSE + GAVGYLAA
Niveau 3 : GZVKAUSE + AAVGYLAE
Niveau 4 : GZVKAUSE + GAVGYLAE
Niveau 5 : GZVKAUSE + GZVKAUSE

Track And Field II

Us : 54HLPHJNI
Urss : 2M1SPZJWS
France : 5ZHDPZJ2S
Angleterre : YAWWWHJ4S

Adventure Island II



Pour choisir son niveau rien de plus simple : Lorsque le titre apparaît, fais droite, gauche, droite, gauche puis appuie sur A, B, A, B. Choisi ton niveau en faisant Haut et bas puis A pour sélectionner.

Adventure Of Link



Si tu as au moins 1 Link dans n'importe quel des 3 jeux qui a finit la 1ère aventure et commencer la deuxieme va avec au palais.
Une fois que tu as placé le cristal dans la tête de la statue (ton experience augmente), appuie sur A et Haut en même temps sur le controleur 2, choisis l'option de sauvegarde. Sélectionne le Link suivant et lorsqu'il commence sa misson il a l'experience de l'autre Link qui marche sur lui.

Adventure of Lolo



Niveau 5
Piece 2 : CJZM
Piece 4 : CLZK
Piece 5 : CMZJ
Niveau 6 :
Piece 1 : CPZH
Piece 3 : CRZD
Niveau 7 : CZYY
Niveau 10 et rencontre avec le "Devil" lui même : DVYB

Batman II : Return Of The Joker

Niveau 1-2 : MDRR Niveau 6-2 : CKQG
Niveau 2-1 : NMLL Niveau 7-1 : GPZT
Niveau 2-2 : NWKL Niveau 3-1 : LGZQ
Niveau 3-2 : GPTW Niveau 4-1 : GNXF
Niveau 4-2 : KHCN Niveau 5-1 : QGVN
Niveau 5-2 : WBZT Niveau 6-1 : FFHG

Boxxle



Niveau 1 : BDBD
Niveau 2 : DBBD
Niveau 3 : GBBG
Niveau 4 : HBBH
Niveau 5 : JBBJ
Niveau 6 : KBBK
Niveau 7 : LBBL
Niveau 8 : MBBM

Bubble Bobble



Essaye le code VLT1 mais c'est un niveau plus dur que d'ordinaire.

Bubble Bobble



Un sélecteur de niveau en 2 parties :
- Entre le password suivant : EECJJ
- Choisis un ou deux joueur, continu puis déplace toi avec A et B pour choisir le niveau que tu veux. Tapes Start pour commencer.

Burai Fighter



Niveau 2 : BALL
Niveau 3 : JOKE
Niveau 4 : DOOL
Niveau 5 : PAIL
Niveau 6 : GOAL
Niveau 7 : GAME
Pour aller aux 3 derniers niveaux de chacun des deux premiers niveaux de difficultés (complique non ??) tapes : LIME, MILD et NILE ; et PLAN, MONK, et IDOL respectivement. Pour aller au dernier niveau de la dernière dificulté entre ICHI. Essaye le code : LOBB pour que ton héros soit en pleine forme. Essaye aussi GOOD pour que le jeu soit encore plus dur (seulement pour les maso)

The Bugs Bunny Crazy Castel

Niveau 2 : SZWS Niveau 12 : XZKS
Niveau 3 : ZS2S Niveau 13 : WWMS
Niveau 4 : ZZPS Niveau 14 : WXCS
Niveau 5 : SW3S Niveau 15 : XWAS
Niveau 6 : SXES Niveau 16 : XXOS
Niveau 7 : ZW4S Niveau 17 : S2SZ
Niveau 8 : ZX95 Niveau 18 : STWZ
Niveau 9 : WSRS Niveau 19 : Z22Z
Niveau 10 : WZFS Niveau 20 : ZTPZ
Niveau 11 : XSJS Niveau 21 : SP3Z
Niveau 22 : SYEZ Niveau 33 : 2SSW
Niveau 23 : ZP4Z Niveau 34 : 2ZWW
Niveau 24 : ZY9Z Niveau 35 : TS2W
Niveau 25 : W2RZ Niveau 36 : TZPW
Niveau 26 : WTFZ Niveau 37 : 2W3W
Niveau 27 : X2JZ Niveau 38 : 2XEW
Niveau 28 : XTKZ Niveau 39 : TW4W
Niveau 29 : WPMZ Niveau 40 : TX9W
Niveau 30 : WYCZ Niveau 41 : PSRW
Niveau 31 : XPAZ Niveau 42 : PZFW
Niveau 32 : XYOZ Niveau 43 : YSJW
Niveau 44 : YZKW Niveau 55 : TP4X
Niveau 45 : PWM Niveau 56 : TY9X
Niveau 46 : PXCW Niveau 57 : P2RX
Niveau 47 : YWAW Niveau 58 : PTFX
Niveau 48 : YXOW Niveau 59 : Y2JX
Niveau 49 : 22SX Niveau 60 : YTKX
Niveau 50 : 2TWX Niveau 70 : SHE2
Niveau 51 : T22X Niveau 80 : XHO2
Niveau 52 : TTPX Niveau 53 : 2P3X
Niveau 54 : 2YEX

Bugs Bunny



Niveau 20 : ZTPZ
Niveau 40 : TX9W
Niveau 60 : YTKW

Bionic Commando



Appuie sur START, A et B en même temps pour quitter où tu etais et être a nouveau en securite.

Bill & Ted s Excellent



Monde 2 : 555-4239 Monde 3 : 555-6767
Monde 4 : 555-8942 Monde 5 : 555-4118
Monde 6 : 555-8471 Monde 7 : 555-2989
Monde 8 : 555-6737 Monde 9 : 555-6429
Monde 10 : 555-1881



Il l'on fait ! Bravo à François Comont, Fabien Defossez et Sébastien Naumowic qui n'ont pas hésité (eux !) à nous envoyer cette superbe photo les regroupant à l'occasion du challenge Pins. Résultat : ils ont leur tronche dans le magazine. C'est le début de la gloire !

Mario Land – 1 Koopa
McDonaldLand – 1 Token
Planet Dakkon – 1,5 Credit
Pizza Town – 3 Zeny
Icefire Mountain – 2 Gem

BANZZAI EXPRESS



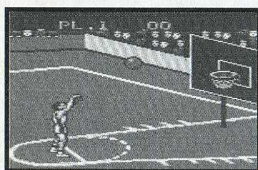
Gotham City – 1 Joker
Springfield Town – 1 Mutant
Un Squadron Base – 1 Beer
Hégesippe Area – 2 Pins
Donuts Plains – 5 Beignets

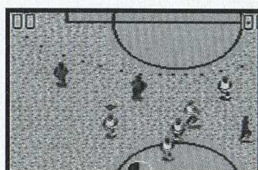
Publié avec Supersonic, Génération 4 par le groupe Pressimage

Numéro 3 | **Edition du soir – Août 92** | **Depuis mai 1992**

Dream Team sur GB !

Hé mec, je suis sûr que tu raffoles des stars américaines du basket. Michael "air" Jordan et Magic Johnson sont tes idoles? Tu aimerais bien revivre leurs exploits sur ta Game Boy adorée. Pourtant, tous les jeux de basket auxquels tu as joué t'ont paru un peu fades au niveau de l'action. La société Anco relève le défi et va sortir Tip Off, un basket-ball déja sorti sur les micros 16 bits.
La particularité de Tip off est que la partie tactique est à un très grand niveau. Tu pourras faire des passes de différentes sortes et monter des actions différentes avec des stratégies variées. Avec des graphismes clairs et précis, Tip off risque de devenir un référence des jeux de basket sur notre console à l'écran noir et blanc.





Petit, Petit, Petit !

Ah, les Simpsons n'ont pas fini de nous amuser ! Bientôt tous les personnages de la famille vont être sujet à une adaptation sur micro ou sur console. Cette fois, c'est Krusty le clown qui s'y colle avec un jeu d'arcade/réflexion des plus réussis.
Je t'explique ; la maison de Krusty (assez loufoque comme baraque d'ailleurs) a été envahi par des dizaines de souris et Krusty déteste les souris ! Alors Krusty a demandé à son copain



l'exterminateur (Exterminator de son petit nom) de lui installer un peu partout dans sa maison des incinérateurs de souris.
Son but est maintenant de les amener dans les incinérateurs afin de nettoyer chacune des pièces.



Oui mais voilà, le boulot d'Exterminator n'est ni fait ni à faire, chaque machine est placée n'importe où, dans des endroits incroyables et Krusty doit déployer des trésors d'ingéniosité pour



éliminer ces satanés souris. Alors bien sûr, Krusty se sert de divers éléments pour construire des ponts, des escaliers et toutes sortes de choses mais il ne peut en transporter qu'un seul à la fois, d'où un sacré casse-tête que tu vas devoir résoudre pour lui.
Quelques mots sur la réalisation du jeu quand même, histoire d'épater les copains : c'est géant, tout est beau, tout est sympa ! Cette version Super Nintendo est d'ailleurs légèrement supérieure à la cartouche Megadrive. En bref, un jeu très prenant à l'instar des Lemmings.
Sorti prévue en novembre.



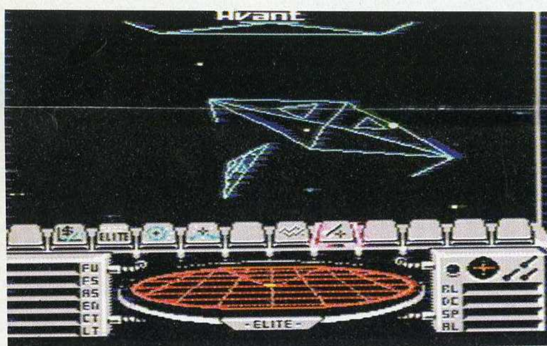
Tuez les tous !

Les jeux vidéo pour toi, c'est avant tout un défoulement, ton truc c'est de tirer sur tout ce qui bouge, tu te foues des docs de cent pages sur papier glacé en dos carré collé (comme Génération 4, ouaah l'autre !), les options tu t'en balances, pour toi les mecs qui passent des heures devant un écran sur un wargame en regardant bouger des petits carrés de couleur, ce sont des extra-terrestres, si ça ne bouge pas dans tous les sens avec des couleurs partout et des sons en permanence, ça ne t'intéresse pas... alors j'ai sans doute un jeu pour toi.
En effet, Smash TV est le stéréotype du jeu d'arcade pur et dur ne nécessitant aucune tactique, aucune réflexion, juste de bons réflexes et c'est tout ! Tu te retrouves dans une arène avec des ennemis sortant de tous côtés ; une seule solution, les éliminer tous sans exception. Bonus, argent, armes spéciales, boss de fin de niveau, jeu à deux, tout est réuni pour faire de cette conversion d'arcade un méga-jeu d'action.





Allo, la base ?



Il y a quelque temps, Elite eut son heure de gloire sur micro. Cette aventure spaciale arrive bientôt sur Nes.
Commande ta navette spaciale Cobra pour un voyage de découverte et d'aventure en pleine espace. Tu vas devoir explorer 8 galaxies et plusieurs centaines de mondes. Il te faudra combattre des pirates de l'espace pour te faire du fric. Tu pourras aussi entamer des négociations entre plusieurs mondes éloignés. Le jeu se déroule comme un simulateur de vol, les graphismes sont en 3D fil de fer (tu ne vois que des traits) pour plus de rapidité dans l'action. Elite est un jeu qui nous changera sûrement des éternelles productions que l'on voit sur Nes. Mais attendons de voir si la réalisation et le scénario seront assez bons pour combler nos éspérances.

Idée cadeau !

Pour te faire plaisir ou bien faire fondre de joie un de tes copains, Micro Application édite cette rentrée quatre bouquins exclusivement dédiés aux jeux vidéos. Si tu possèdes une Nintendo, t'es gaté puisque trois d'entre eux sont destinés à cette machine. Lis donc ! T'en as marre de chercher tous les mondes dans Super Mario World, t'es paumé, au bord de la crise de nerf, calme toi et précipite toi pour acheter "Les secrets de Super Mario World" dans lequel tout, absolument tout t'est expliqué en détail. Mais ce n'est pas tout, peut-être as-tu également une Game Boy ou comptes-tu en acheter une très vite pour pouvoir t'éclater avec tes copains alors le livre "Les secrets des jeux Nintendo Game Boy" est fait pour toi. Les titres les plus célèbres sont disséqués étape par étape : Bad'n Rad, Teenage Mutant Ninja Turtle, Batman, Super Mario Land, Gargoyle's Quest, Castlevania Adventure...
Et pour être complet, Micro-Application édite également un bouquin de trucs et astuces pour ta Nes. Tu trouveras dedans de quoi aller plus loin et même finir certains jeux parmi lesquels Super Mario Bros 3, Batman, Double Dragon 2, Simon's Quest, Legend Of Zelda, Mega Man 2, Total Recall... Tout ces trésors seront disponibles pour 95 francs l'unité à partir du 15 juillet, de quoi passer un été heureux !
Et pour réussir ta rentrée, trois nouveaux livres seront publiés bientôt dont "Les secrets des jeux de la Super Nintendo" et le second tome du "Secrets des jeux..." pour Nes et Game Boy. Si avec ça, tu n'est toujours pas capable de réaliser des scores sur tes jeux préférés, c'est que quelque part t'es sans doute du genre mutant de l'espace. Mais là, on peut rien pour toi !

KO en quatre round !

Cette cartouche, on vous en a déjà parler le mois dernier et c'est sans aucun doute le jeu le plus attendu de cette fin d'année. Alors je te rappelle qu'il s'agit d'un jeu de baston, tout ce qu'il y a de plus "destroy" avec des combattants plus forts les uns que les autres. Point de dissertation trop longue sur Street Fighter 2, dans le domaine, c'est très certainement ce qui se fait de mieux toute machine confondue. Merci Capcom !
Oui... mais, on peut quand même prendre quelques lignes de plus pour signaler qu'un "bunddle" (un pack ou un lot si tu préfères) comprenant la Super Nintendo et la cartouche sera disponible très bientôt. Il fallait le dire ! Ah oui !!





TELEX - TELEX - TELEX - TELEX - TELEX - TELEX - TELEX - TELEX - TELEX - TELEX

Electronic Arts : Nintendo aussi !
EA déjà fortement présent sur Sega prépare actuellement ses premières cartouches Super Nintendo. Outre PGA Tour Golf, Rampart et Desert Strike sont également prévus. On ne sait pas encore si les jeux proposeront des nouveautés, tout juste peut-on penser à une meilleure réalisation.

Street Fighter 2 suite.
Tiens, en parlant de Street Fighter 2, il fallait aussi préciser qu'au jour de sa sortie, les jeunes japonais ont littéralement pris d'assaut les magasins de jeux électroniques allant même jusqu'a camper devant les portes la veille au soir.

Procès, Procès !
La société Codemasters, conceptrice du Game Genie, vient de gagner son procès contre la société Nintendo. Cette dernière lui repprochait d'intender aux cartouches Nintendo. Résultat : 15 millions de dollars à la clé.

Le Game Genie arrive sur Game Boy.
Déjà très célèbre sur Nes, ce périphérique devrait arriver bientôt sur Game Boy. A toi les vies infinies, l'énergie illimitée et autres joyeusetés de ce genre. Pas de prix ni de date.

Mario fait son cinéma.
Un film de cinéma, dont le héros n'est autre que Mario, est actuellement en production avec Bob Hoskins (déjà héros de "Qui veut la peau de Roger Rabbit ?") dans le rôle principal. Le budget du film est conséquent puisqu'il atteint les 40 millions de dollars, c'est à dire sensiblement équivalent à celui d'Alien 3.

Le premier jeu sur CD-Rom Nintendo.
Il s'agit de 7th Guest développé à l'origine pour CD-Rom PC de Virgin. C'est l'histoire d'une maison hantée le tout réalisé en image de synthèse.

Le Show Battletoads.
Après avoir envahis nos consoles, les personnages de Battletoads vont envahir les écrans de télé américains. En effet, aux Etats-Unis, une série télé d'une 1/2 heure basée sur ces personnages est prévue pour fin novembre. A quand une sortie en France ?

Nintendo frappe fort !
Nintendo vient de racheter 49% des actions de l'équipe de baseball de Seattle (The Mariners) pour une somme d'environ 100 millions de dollars (environ 500 millions de francs). Certains disent que ce serait pour s'attirer les bonnes grâce du peuple américian, affreusement protectioniste. Des mauvaises langues ?

7 JOURS SUR 7
24 H SUR 24



C'EST TA RADIO !

FREQUENCES : PARIS 97 FM – **LYON** 89,3 FM – **DIJON** 97,1 FM – **TOULON** 103,3 FM
TROYES 106,4 FM – **GAP** 90,9 FM – **BRIANCON** 88,3 FM – **POITIERS** 101,1 FM
TOURS 94,1 FM – **ORLEANS** 92,9 FM – **LE HAVRE** 93,7 FM – **ROUEN** 98,3 FM
EVREUX 95,3 FM – **LE MANS** 90,5 FM – **SAINT-ETIENNE** 106,5 FM – **VALENCE** 106,4 FM
CARCASSONNE 106,7 FM – **NARBONNE** 93,4 FM – **BASTIA** 97,9 FM

PROCHAINEMENT : SUPERLOUSTIC A BREST 89,9 FM – NANTES 106,2 FM – RENNES 106,8 FM – REIMS 103,8 FM
BORDEAUX 106,8 FM – LA ROCHELLE 106,6 FM – ROYAN 99 FM – MONT-DE-MARSAN 94,1 FM

CONTACTS : (16-1) 48 97 34 56 – 3615 CODE LOUSTIC – 36 65 47 47 (3 F 65 L'APPEL)